http://www.oldgamesitalia.net/

C64 • SEGA • SPECTRUM
MEGADRIVE • PC • ENGINE • LYNX • NIN

L.5.000 (Frs.7.5)

N. 1 GENNAIO '91

COMPUTER +video GIOCHI

TURTLES!!
TUTTE LE
VERSIONI!!

RECENSIONI:
ROBOCOP 2
SCI
LUPO ALBERTO
GREMLINS 2
POWERMONGER
STRIDER
ROGUE TROOPER
INTERVISTA:
DUE CHIACCHIERE
CON IAN HARLING

MEGA POSTER
TURTLES

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RADIO DEEJAY

PRESENTA

WALTER ZENGA

Con **PAOLA FERRARI** e **AMADEUS** ti aspetta ogni sabato dalle ore 13.00 per **ANTEPRIMA DISCO SPORT**. I fatti e i protagonisti del campionato più bello del mondo commentati e presentati dal numero uno dell'Inter e della Nazionale. Anteprima Disco Sport: un'esclusiva di RADIO DEEJAY.

Cerca la frequenza in FM della tua città. Per ulteriori informazioni chiamaci al numero di Tel. 02-342522

RADIO DEEJAY "THE NETWORK"
Casella Postale 314 Milano. Tel 02/342.522-311.326

RDS

LINEA GIOCHI
NUMEROVERDE
1678-22063

SPER
LA RADIO VINCE!

SPER via De Alessandri 11, 20144 Milano
Tel. 02/49.81.841-2-3-4-5 Fax 02/480.08.391

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PLAY

SIMULMONDO®

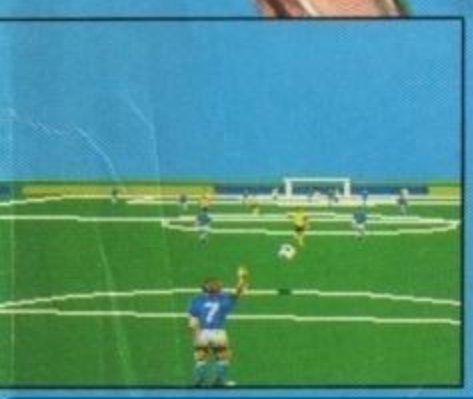
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

3-D Soccer

C64 (C/D) - AMIGA
ATARI - PC IBM (5/3)

GRANDE SUCCESSO !!!
In vendita per Amiga, ST e C64 (C/D)

AMIGA SCREENS



http://www.oldgamesitalia.net/

DO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna - ITALY - Tel. 051/251

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMMARIO

NEWS 8

Vi mostriamo il look della Game Gear, l'ultima console portatile della Sega! Vi sono anche novità circa il game degli Iron Maiden della US Gold, il PC della Sega che funzionerà anche con le cartucce del Megadrive per unire l'utile al dilettevole, il game dei Simpson della Ocean e Mindwinter 2. Non poteva mancare Lupo Alberto, il lupo nazionale lanciato da Idea.

MAIL BAG 16

Fabio "Mercenary" Rossi ha il suo bel da fare per rispondere alla folla dirompente dei lettori. In questo primo numero di C+VG la posta eredita il patrimonio della defunta Guida Videogiochi... scriveteci!

IL MEGA-POSTER

In questo numero trovate il primo dei due poster con 65 immagini tratte dal film "TEENAGE MUTANT HERO TURTLES" (Tartarughe Ninja alla riscossa)... non perdete il prossimo numero.

PREVIEWS 92

PHWOAAH! Nomi davvero imponenti, nientemeno che Line Of Fire, Dick Tracy, Sim Earth, Navy Seals, MIG29, Klax su Game Boy, Rainbow Islands e Dynamite Duke in versione Megadrive!

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
DTP Studio
Fabio Rossi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Antonella Langiu, Alberto Gallo, Lucio Bragagnolo
e inoltre: Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey.

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45 -
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel.: (02) 99042379 - 99042460
Fax.: (02) 99042386
Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 35.200 *
Estero L. 70.400 *
* Sino al 31/03/'91

AUTORIZZAZIONE
Numero in attesa di autorizzazione
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: C+VG.

Associato al
Consorzio Stampa Specializzata Tecnica
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

Qualche giorno prima dell'ultimo C.E.S. tenutosi a Londra, giunge in redazione un fax col quale la Casa Editrice inglese Emap propone al nostro Gruppo Editoriale una partnership per la pubblicazione in Italia di C+VG, la rivista di videogiochi attualmente più venduta al mondo nonché quella riconosciuta come organo ufficiale dalle software house più accreditate. Grande colpo! Col pretesto del Salone, il nostro publisher, F. Canavese, si reca a Londra, incontra i responsabili della Emap e, portando a termine una operazione lampo, torna col contratto firmato.

Questa è, per sommi capi, la cronistoria della nascita di questa prestigiosa rivista d'altra parte già molto ben conosciuta dal pubblico italiano anche nella versione in lingua madre. Computer+Videogiochi non è comunque la traduzione pedestre della versione inglese (anche se ciò non sminuirebbe il suo prestigio), ma si è creato un nuovo e agguerrito staff redazionale per assicurare la tempestività delle notizie e un link effervescente con i lettori. Buona lettura...

A. Cattaneo

0

RECENSITI QUESTO MESE... GEN 1991 No.1

GREMLINS 2	12
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	14
ESWAT	20
F1 CIRCUS	29
STRIDER	30
JAMES POND	34
SHADOW OF THE BEAST	37
POWERMONGER	38
PAPERBOY	41
STRIDER 2	43
STAR WARS	44
ZANY GOLF	44
BARBARIAN II	44
OUT RUN	45
POWERDROME	45
DELTA	46
THE BARD'S TALE 2	46
CALIFORNIA GAMES	47
INTERCEPTOR	47
THE SPY WHO LOVED ME	54
PARADROID '90	54
KICK OFF 2	55
TNT	55
KLAX	56
TIME MACHINE	56
AFTERBURNER	57
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	58
SPIDERMAN	62
SPEEDBALL 2	64
GOLDEN AXE	68
SUPREMACY	71
SCI	73
BUDOKAN	74
KILLING GAME SHOW	81
ROBOCOP 2	82

PLAYMASTER 23

Cinque pagine di suggerimenti, trucchi e secreti attendono di essere provati sulla vostra macchina!

ARCADE ACTION 76

Fate la scorta di cinquecento lire e prenedete il volo in elicottero con l'ultima simulazione della Taito. Se invece soffrite di vertigini e vi piace sgommare, salite subito a bordo di GP Rider della Sega.

LE ALTRE RUBRICHE

REVIEW INDEX	6
MAILBAG, LA POSTA	16
LE CLASSIFICHE	49
BUDGET	44
UPDATE	54
INTERVIEW	85
FAR OUT	90

FABIO "CYBER-PUNK" ROSSI
Nel mondo dei videogiochi ha fatto di tutto, dal programmatore al videogiocatore professionista ai Campionati Internazionali di Londra (dove è stato nominato Man of the Match). Ora si è messo in testa di far diventare C+VG un best seller.

JULIAN "BIOMAC-CHINA" RIGNALL
E' un esaltato, si veste male, suda un sacco ma è il numero1 delle riviste di videogiochi. E' uno dei più grandi campioni di videogiochi del mondo e in Inghilterra è una vera celebrità. Alcuni dicono che sia capace di interfacciarsi direttamente col joystick.

ELENA "BLUE EYES" FERRE'
Segretaria dell'area consumer, si occupa anche di marketing e di promotion. Vero e proprio link con la redazione inglese di C+VG.
Ha mantenuto la sua passione per il basket e odia profondamente i rompiscatole.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEWS INDEX

LE VALUTAZIONI

Nel recensire un gioco, diamo le valutazioni tenendo conto di cinque criteri differenti:

GRAFICA:
Il gioco ha un bell'aspetto? Lo scrolling è dolce? Gli sprite sono tremolanti? L'animazione è realistica? Questo voto riguarda tutti gli aspetti visivi del gioco.

SUONO:
I voti, in questa voce, vanno al suono e alla musica che accompagnano il gioco. La valutazione del suono è bassa se la colonna musicale e/o gli effetti sono inappropriati o scadenti.

VALIDITA':
Qui prendiamo in considerazione il prezzo del gioco, il grado di divertimento che offre e la qualità del prodotto. In altre parole, valutiamo se il gioco vale il costo.

GIOCABILITA':
Quanto è divertente, per addetti, il gioco proposto? Più alta è la valutazione, più esso è giocabile.

GLOBALE:
E' il voto più importante di tutti. Questo è ciò che pensiamo del gioco nel complesso, prendendo in considerazione tutti gli altri giudizi. In breve, quanto vale realmente il gioco.

I VOTI

85+
Un C+VG HIT! Un gioco fuori dal comune che non dovrebbe essere perso.

70-85
Un gioco molto buono che ha mancato una più alta valutazione a causa di piccole discrepanze. Dovrebbe comunque essere provato in modo preciso.

55-69
Da medio ad abbastanza buono. Può ancora piacere agli appassionati del genere.

40-55
Da medio-basso a basso. Generalmente una delusione.

15-39
Di solito un brutto gioco che non soddisfa neanche gli appassionati più irriducibili.

14-
Uh! Una schifezza da far vomitare il tuo computer...

I RECENSORI

Paul Glancey
Scatola cranica di C+VG, a cui piacciono i giochi che richiedono l'uso di poca materia grigia.

Richard Leadbetter
Una specie di maniaco appassionato di shoot'em-up.

Fabio Rossi
Il cybermercenario. Dategli un joystick e vi conquisterà il mondo!

Matt Regan
Il damerino della strategia di C+VG, che va sempre a ficcare il naso nei programmi di avventura o di simulazione.

Robert Swan
Tipo un po' strano, Rob. Shoot'em up e platform games sono per lui uno sballo, ma i game che lo rendono veramente felice sono quelli di simulazione!

Mad Max
L'ipercritico...

RECENSIONI

SPECTRUM

SHADOW OF THE BEAST	37
STRIDER 2	43
TNT	55

AMSTRAD

CALIFORNIA GAMES	47
SHADOW OF THE BEAST	37
ESWAT	20
ROBOCOP 2	82
BARBARIAN II	44
TIME MACHINE	56
TNT	55

C64

CALIFORNIA GAMES	47
DELTA	46
ESWAT	20
OUT RUN	45
SCI	73
STAR WARS	44
TIME MACHINE	56
TNT	55

AMIGA

ESWAT	20
INTERCEPTOR	47
JAMES POND	34
POWERMONGER	38
GREMLINS 2	12
POWERDROME	45
SPIDERMAN	62
SCI	73
SUPREMACY	71
THE BARD'S TALE 2	46
TNT	55
KICK OFF 2	55
KILLING GAME SHOW	81
ZANY GOLF	44

ST

SPEEDBALL 2	64
GOLDEN AXE	68
PARADROID '90	54
POWERDROME	45
THE SPY WHO LOVED ME	54
TNT	55

PC

POWERDROME	45
THE BARD'S TALE 2	46
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	58

SEGA

PAPERBOY	41
STRIDER	30
BUDOKAN	74
KLAX	56

PC ENGINE

F1 CIRCUS	29
AFTERBURNER	57

RECENSIONI C+VG HIT!

ESWAT 20
Se avete superato le prove di ammissione,avete raggiunto la qualifica di Eswat: auguri!

F1 CIRCUS 29
Uno stupefacente carosello ad alta velocità rende F1 Circus supergiocabile!

STRIDER 30
Meravigliosa perfezione di un Megadrive arcade; provalo adesso!

JAMES POND 34
Una grafica molto attraente ed una giocabilità meravigliosa ne fanno un vero vincente!

POWERMONGER 38
Il seguito di Populous è tra di noi ed è assolutamente incredibile!

PAPERBOY 41
Sicuramente una delle versioni meglio riuscite per il Sega Master System.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 58
La divertente avventura Lucasfilm atterra su PC, ed è una chicca!

SPIDERMAN 62
Il divertimento dell'internazionale del platform game, Spidey, non delude!

SPEEDBALL 2 64
Rimboccatevi le maniche e portate i Brutal Deluxe alla conquista del titolo!

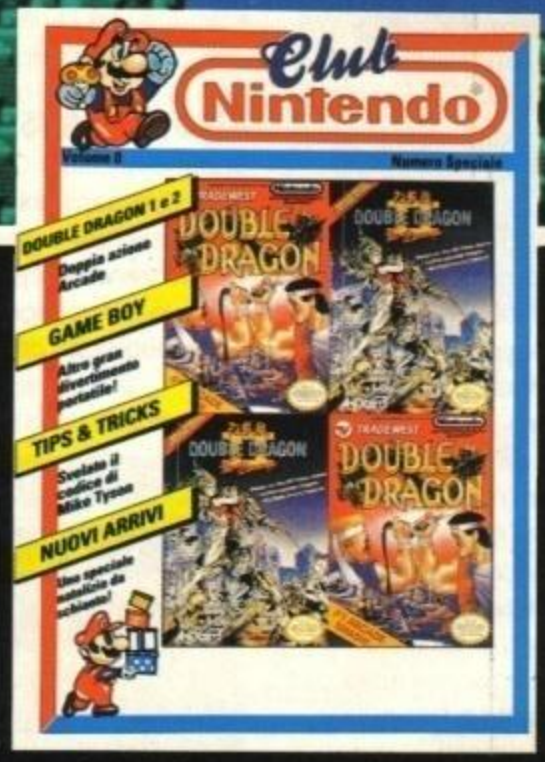
GOLDEN AXE 68
Strepitoso come grafica, come giocabilità, come tutto... da non perdere!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Club Nintendo®

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

SEGA SI BUTTA NEL GEAR

Sembra che i portatili vadano di moda con cose come il Gameboy Nintendo (ormai importato ufficialmente anche da noi), il Lynx Atari e l'imminente Turboexpress GT (cioè il PC Engine portatile), e che le console portatili diventeranno lo standard del futuro. Ora ci si è messa anche la Sega con il suo Game Gear, e noi di C+VG lo abbiamo esaminato per voi.

ECCO IL GAME GEAR...

Il Game Gear è sostanzialmente un Master System portatile con qualche aggiunta. E' grande 2/3 del Lynx (misura solo 103x210 mm) e pesa 570g. Monta uno schermo a cristalli liquidi retroilluminato a colori da 3 pollici con una risoluzione di 480x146 pixel e 16 colori da una tavolozza di 4096 sfumature (il Master System ha una tavolozza da 128). Anche se i giochi che abbiamo visto facevano rumori molto "da Master System", il Game Gear può produrre sonoro su tre canali in stereo e possiede un jack per collegarvi una cuffietta.

...CON ESPANSIONI...

Insieme al Game Gear è uscita tutta una serie di espansioni, tipo un sintonizzatore tv opzionale (per vedersi gli spettacoli preferiti in tutta tranquillità), un cavo di interfaccia e un cavo per collegare la console all'accendisigari dell'auto! ma i giochi?

...CARTUCCE...

In Giappone la macchina è stata lanciata con tre giochi: *Super Monaco GP*, *Columns* e *Pengo*. li abbiamo visti tutti e tre e non sono niente male. Ne stanno arrivando altri, fra i quali una conversione del coin-op "frullatore" *G-LOC* e *Wonderboy*, *Pro Baseball '90* e *Dragon Crystal*.

...E UN BUON PREZZO

Il costo? In Giappone questa piccola meraviglia viene venduta per circa 19.800 yen, che sarebbero poco meno di 200 mila lire, e i giochi costano solo 3.500 yen, cioè 35 mila lire! Che sia la fine per il Lynx e il Game Boy? Non ancora, dato che gli importatori paralleli per adesso lo vendono a partire da 450 mila lire! Non c'è ancora un importatore ufficiale, ma se tutto va per il verso giusto potrebbe essere nei negozi l'anno prossimo a 200 mila lire, che non è poi tanto male.

ARRIVANO I SIMPSON!

In Italia non li conosce ancora nessuno, ma tra poco le cose cambieranno, eccome! I *Simpsons* sono i folli personaggi di una divertentissima serie americana a cartoni animati, e la Ocean ne ha acquisito i diritti per produrne una versione giocabile su schermo. Negli States, i *Simpsons* hanno già surclassato le *Turtles* (mica facile!) e tra poco invaderanno anche l'Italia (forse su Italia 1 e nei negozi di giocattoli). Sempre in America è già uscita una versione di *The Simpsons* per Nintendo prodotta dalla Acclaim, mentre qui in Europa dovremo aspettare la prossima estate prima di giocare con Bart e i suoi parenti.

CAN I PLAY WITH MADNESS?

Metallari di tutto il mondo, ascoltate! La US Gold ha annunciato di avere acquistato i diritti sui miti del metallo, gli Iron Maiden! la magnifica PR Danielle Woodyatt ci ha detto che per adesso non si sa ancora che forma avrà il gioco degli Iron, ma sicuramente ci sarà Eddie (la mascotte del gruppo) nei panni del protagonista, e un sacco di musiche degli Iron! Altre notizie sui prossimi numeri...

LA RANA SALTA BULLFROG

La Bullfrog, quella del famosissimo simulatore di Dio, *Populous*, e del pazzo *Flood* senonchè del brillante *Powermonger*, sta pensando di chiudere il suo lungo rapporto con la Electronic Arts come produttore e di mettersi in proprio come hanno fatto la Coore Design e la Sales Curve. Si dice in giro che vogliano unirsi a un altro supergruppo, i Bitmap Brothers, sotto la loro etichetta Renegade. continuate a seguire C+VG per rimanere informati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAMOCLES, LA NUOVA GENERAZIONE

Ora che l'ottimo seguito a 16 bit di *Mercenary*, *Damocles* è in giro da un pezzetto, la Novagen sta per pubblicare due dischi-missione. E c'è dell'alro: i due dischi (il primo dovrebbe essere nei negozi quando leggerete queste righe, mentre il secondo è previsto per gennaio '91) avranno un prezzo abbastanza basso! Non sappiamo purtroppo come saranno le missioni, ma se proprio morite dalla curiosità potete telefonare alla Novagen allo 0044-21-449-9516.

UN ALTRO ELICOTTERO?

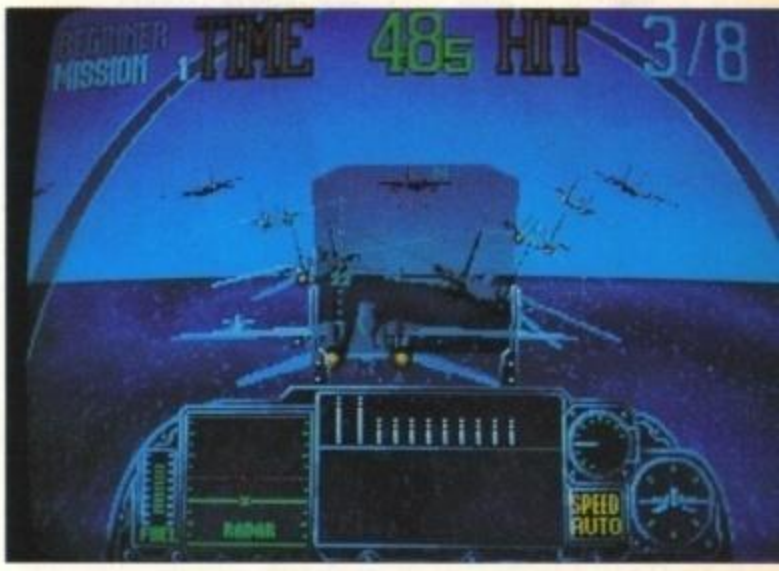
La microprose prevede di pubblicare un seguito del più venduto simulatore di elicottero del mondo, *Gunship*. Intitolato *Gunship 2000*, il gioco tratterà di una versione aggiornata dell'elicottero d'assalto Apache AH-64, in missione in un mondo di magnati della droga e di criminali piuttosto che durante la guerra fredda come l'originale. A quanto dice il giornale del settore CTW, il gioco è in lavorazione già da 18 mesi e dovrebbe uscire su PC verso giugno. Se è bello solo la metà del primo, *Gunship 2000* non può essere meno che stupendo. aspettatevi un'anteprima su uno dei prossimi C+VG e guardate il cielo!

UNA TESTA DI CAVALLO NEL LETTO?

A marzo arriverà l'attesissimo terzo film della serie, e alla US Gold hanno annunciato di aver ottenuto i diritti su il padrino, la storia di onore, potere e violenza assoluta riguardante la mafia e in particolar modo la famiglia Corleone. Il boss della USG Geoff Brown ha commentato che "ci sono pochissimi giochi su licenza immediatamente riconoscibili al mondo, e *The Godfather* è fra questi. Con il lancio del nuovo film, i riflettori saranno fissi su *The Godfather*". Abbiamo i nostri dubbi, ma alla USG hanno intenzione di pubblicare sia un gioco d'azione che un'avventura interattiva, quindi aspetteremo la loro pubblicazione per giudicare.

LICENZE A GO-GO PER LA GOLD!

La Sega ha firmato un contratto con la US Gold che cede agli inglesi il diritto di convertire tutti i coin-op presenti e futuri della Sega.
Per adesso i due titoli previsti per la conversione sono *Super Monaco GP* (che verrà scritto dalla Probe e sarà un misto fra la versione Megadrive e il coin-op) e il seguito di *Afterburner*, *G-LOC*. Che aspetto avranno questi due colossi su computer è tutto da vedere, ma attendiamo i risultati con interesse.
Stanno per uscire anche due coin-op della Capcom, *Mercs* (uno shoot 'em up alla commando per due giocatori, ad opera della *Tiertex*) e *Final Fight*, che verrà programmato dalla Creative Materials (che sta ora lavorando alle conversioni di *E-SWAT* e *Line Of Fire*). Non si sa ancora nulla delle date di uscita, ma se ci seguirete sarete i primi a conoscerle.



NUOVI DISCHI PER SIM CITY

Alla Maxis hanno realizzato nuovi dischi-scenario per il loro "divino". Con il primo disco si possono creare istantaneamente città nell'asia antica, nel medioevo e nel selvaggio west (vai con *Dodge City*!). Ma c'è dell'altro... sul secondo disco. Quest'altro vi darà il benvenuto nel 21° secolo, dove si possono costruire città futuribili in America, Europa o anche sulla Luna!

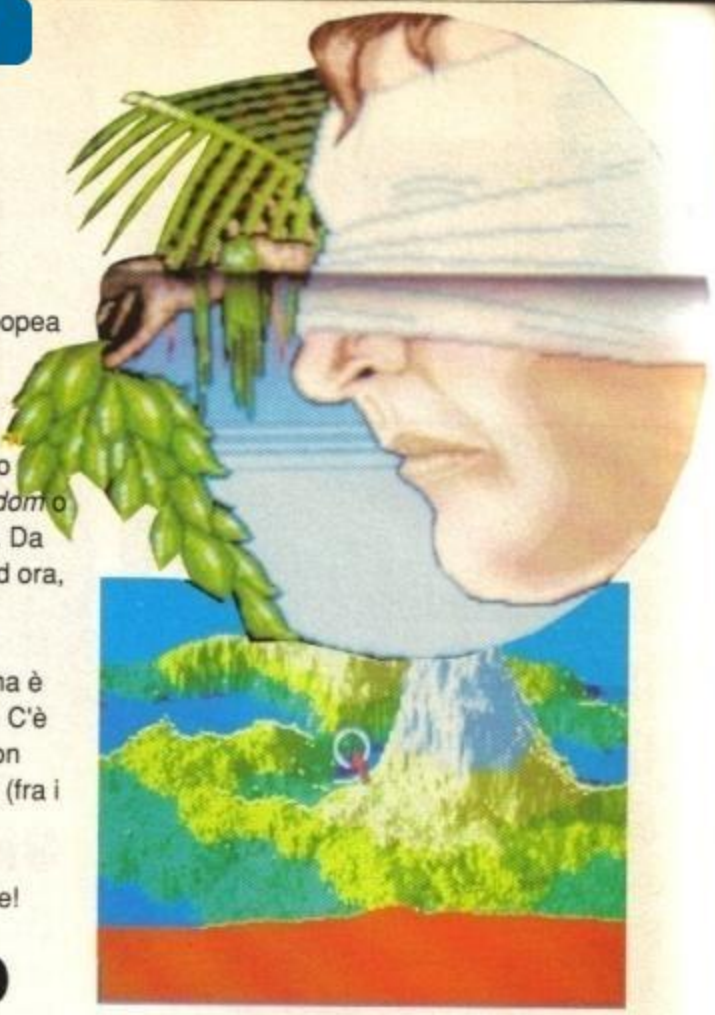
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

IL RITORNO DI MIDWINTER

Alla Rainbird hanno annunciato di voler pubblicare il seguito della loro ottima epopea in 3D, *Midwinter*. La Maelstrom fornirà ancora una volta il materiale, intitolato originariamente *Wildfire*. Secondo Julia Coombs, la PR della Microprose, il gioco finale si chiamerà però *Flames Of Freedom* o qualcosa del genere (drammatico, eh?). Da quel che abbiamo visto del gioco sino ad ora, l'aspetto è simile a quello dell'originale: bisogna proteggere un arcipelago dall'invasione di un esercito malvagio, ma è parecchio più grande sotto molti aspetti. C'è un godzilliardo di personaggi in più, e non meno di 22 metodi di trasporto differenti (fra i quali in immersione libera, su mini-sottomarini, biplani e persino dirigibili!). Aspettatevi altre informazioni entro breve!



STIAMO ANDANDO A VEDERE IL MAGO

Ancora uno dei più grossi successi della Ocean in passato è stato *Wizball*, un folle shoot 'em up in cui si guidava un mago che doveva riportare il colore al suo mondo scuro. Ora alla Ocean hanno annunciato il progetto di un *Wizball II* e hanno reclutato gli autori dell'originale, la Sensible Software, per fare il lavoro. Sarà molto interessante vedere se il seguito riuscirà a ottenere più premi del suo predecessore, ma bisognerà aspettare sino alla primavera dell'anno prossimo per scoprirlo, proprio qui su C+VG.

ALLA FINE DELL'ARCOBALENO

Poco prima di andare in stampa abbiamo partecipato alla presentazione italiana dei prossimi lavori della casa di software tedesca Rainbow Arts, tenutasi a Casciago negli ormai classici locali della Leader Distribuzione. Fra i giochi presentati abbiamo visto *Turrican II*, *Z-out* (il seguito di *X-out*, ovviamente!), *Masterblazer* (la versione per 16-bit del bellissimo e vecchissimo *Ballblazer* della Lucasfilm e un complesso gioco fantasy-sportivo intitolato *M.U.D.S.* Mean Ugly Dirty Sport. Sul prossimo numero troverete il reportage completo dell'incontro con gli ex clonatori.

MONTY MOLE CONQUISTA GLI U.S.A.

Geronimole!!! Dopo essere apparso in ben cinque (incredibile!) giochi per computer, il nostro eroe Monty Mole si prepara a conquistare gli Stati Uniti in una nuova avventura superpotenziata per i fortunati possessori del PC Engine. Alla NEC si sono affezionati a questa piccola creatura pelosa, e stanno preparandosi a lanciare l'amabile talpa nel "lucrativo mondo del merchandising". Aspettatevi pupazzini pelosi di Monty Mole e cose simili, oltre che il gioco per l'Engine. Vi terremo informati...

FARE I CONTI SUL MEGADRIVE?

Beh, non proprio: semmai è il contrario! Di cosa stiamo parlando? (di cosa stai parlando, vorrai dire, Ed). La Sega sta per passare dalle console ai computer (più o meno) e progetta di produrre il primo di una grande famiglia di compatibili PC. Il bello è che ci si potranno infilare le cartucce del Megadrive, così si potranno mischiare piacere e dovere! Il 286PC Sega sarà una macchina basata sul 68000, con un monitor VGA da 14", un drive ad alta densità da 3.5", modem incorporato e, naturalmente, l'interfaccia per le cartucce del Megadrive! Yahooo! Come vedete sembra una cosa stupenda, ma non si sa ancora quanto costerà e quando sarà disponibile. Una cosa è certa: se ci metteremo le mani sopra, non lavoreremo più!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

DIVERTITEVI CON I JOYSTICK

Siete stufi del vostro ormai scassato joypad per Nintendo? I crampi alle dita cominciano a scocciare? Beh, con questi nuovi joystick della Spectravideo potete anche dire addio a quegli incubi per NES. il Nipro presenta una enorme serie di LED per informarvi quando vi muovete o premete un pulsante (utile, eh?), e il bello è il suo stick ergonomico. Il Ni5 è un comando meno esagerato essenzialmente perchè è una versione ridotta del pro (e non ha neanche i LED). A noi sembrano un pò esagerati, ma sono economici, e dato che sfruttano i microswitch dovrebbero resistere anche parecchio.

.....E ADESSO PEDALA !!

Vi sentite liquidi? Giocate troppo e non fate abbastanza ginnastica? Ora potete fare entrambe le cose, insieme! Presto in arrivo nella vostra sala giochi preferita, ecco *Telebike*, un gioco in cui si deve guidare una bici in città e in campagna cercando di vincere una serie di gare. Come potete vedere, la cosa comporta pedalare come dei pazzi per rimanere in testa, il che lo rende forse il gioco più faticoso dopo il vecchio "pugilato" della Sega *Heavyweight Champ*. A noi sembra il gioco adatto per sapere se si hanno ottimi muscoli o si soffre di cuore, ma i fanatici della palestra dovrebbero attenderlo con ansia.

FINALMENTE ARRIVA IL LUPO!

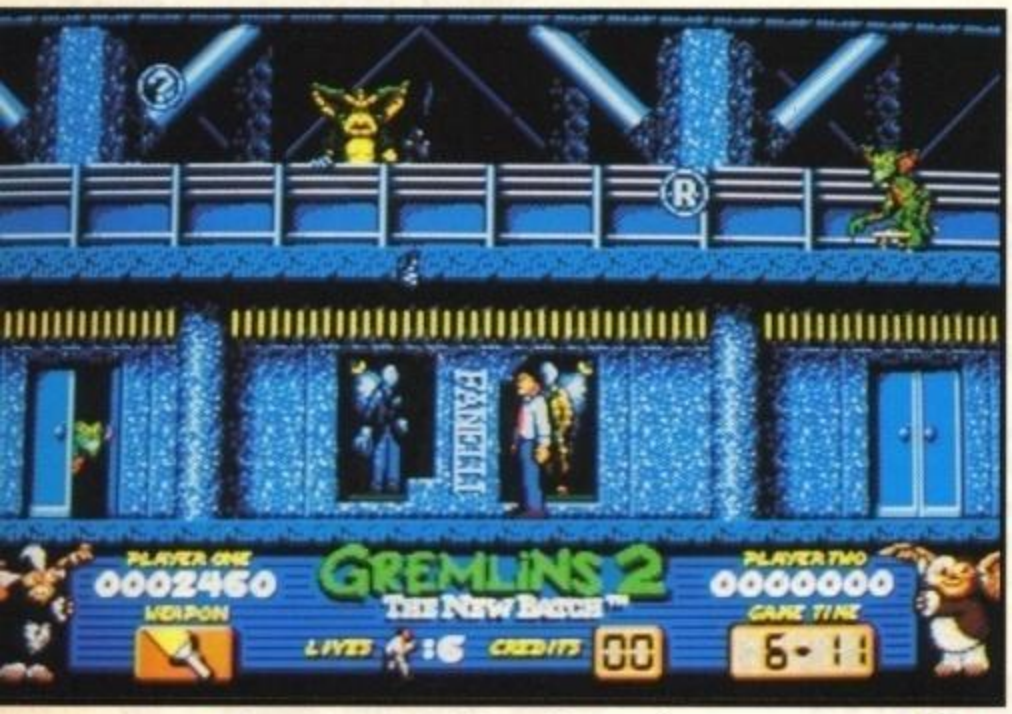
Abbiamo assistito recentemente alla presentazione per la stampa di *Lupo Alberto The Video Game*, realizzato dalla software house italiana Idea di Casciago (VA). Il gioco, ideato da Antonio Farina e programmato su Amiga da Digiteam e su Commodore 64 da Paolo Galimberti (autore di *Moonshadow*), dovrebbe essere nei negozi quando leggerete queste pagine. Le nostre prime impressioni non sono state molto positive per via dello schema di gioco che non valorizza i caratteri dei singoli personaggi, ma per emettere un giudizio definitivo dovremo aspettare la versione definitiva.
I fan del personaggio di Silver saranno contenti di sapere che la grafica, opera di Luca "bomber bob" Stradiotto, riproduce molto bene (almeno su Amiga) lo stile del fumetto, nonostante Silver stesso la consideri "fatta con il lego".

AVVENTURE CYBERPUNK E CORSE IN MACCHINA

La Simulmondo di Bologna, la più "antica" casa di software italiana, ha recentemente presentato un demo dell'attesissima avventura a icone *Italian Nights 1999*, annunciata ormai da anni. Il gioco che dovrebbe uscire (ormai è certo!) entro breve, è ambientato in una Milano del futuro, molto simile alla metropoli hi-tech del film *Blade Runner*. Il protagonista è un investigatore privato impegnato in un difficile caso, pieno di colpi di scena. L'aspetto più interessante del gioco non è costituito dalla sua grafica e musica (peraltro di buona fattura), bensì dal sistema di comando basato su un sistema di icone e di menu a selezione multipla. Dalla versione autogiocante che abbiamo avuto modo di vedere non è stato possibile giudicare la profondità di interazione col gioco, che potrebbe costituirne la caratteristica saliente quanto il punto debole. I nostri cyber-reporter attendono con ansia il prodotto finito per poterlo recensire, ma dovranno aspettare sino a quando uscirà la versione per Amiga.
Cambiando argomento, ricordiamo anche la grande tensione creata dall'attesa di *Formula 1 3D*, che in versione Amiga dovrebbe emulare nientemeno che il motore poligonale del coin-op *Winning Run* della Namco. Sinora tutto quel che si è visto è la discutibile videoregistrazione di una pre-release: la recensione del gioco finito presto su C+VG.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ Piattaforme presidiate dai Gremlins.

GREMLINS II

BY ELITE

Le regole? Non bagnateli e non dategli da mangiare dopo mezzanotte! Avete capito? Proprio quando pensavate di esservi sbarazzati di loro una volta per tutte, essi ritornano, e sono peggio che mai! Sono passati alcuni anni da quando i Gremlins portarono alla distruzione Kingston Falls, tutto sembrava poi risolto, ma adesso le cose stanno nuovamente cominciando ad andar male. Clamp Plaza, un vasto complesso a più piani, è ora sotto la minaccia di distruzione da parte di questi mostri ed è compito tuo, Billy Peltzer, rimettere le cose a posto. Armato di torcia, devi fare di tutto per sbarazzarti degli squamosi maniaci prima del tramonto. Se fallisci, i Gremlins scapperanno dall'edificio verso New York City, e poi....? Puoi correre, saltare e sparare, collezionando armamenti addizionali e power-up lungo il percorso. Quando vengono distrutti, alcuni Gremlins liberano bolle che possono essere scambiate con armi alla fine di ogni livello. Attento, però, a dove metti i piedi perchè i pazzi esseri striscianti hanno disseminato molte trappole attorno all'edificio e faranno qualsiasi cosa per fermarti!

▼Un corridoio apparentemente inoffensivo...

▼ Billy, distruggi i cattivi Gremlins!

UPDATE

La New Batch si impadronirà del tuo ST veramente presto, dandogli grafica e suono come su Amiga. In arrivo anche le versioni C64, Spectrum e Amstrad...

AMIGA

A essere perfettamente franco, lo ritenevo un doppione, invece Gremlins 2 è piuttosto allegro. Le cose hanno buon inizio con la graziosa (yecch!) sequenza introduttiva di Gizmo con gli occhi lampeggianti di luce al suono di un Gremlin borbottante minacce di rovina e distruzione, e migliorano andando avanti. Sia la grafica che il suono si adattano piacevolmente al programma con personaggi ben animati e cariche di suono campionato, ma il game è, in alcune parti, ultra-difficile il che lo rende in qualche modo frustrante. Ci sono alcuni passaggi molto belli, come Gizmo paracadutato alla Rambo quando si raccoglie il segno corretto e i Gremlins che, se colpiti, spariscono in un rumore sinistro. Nel complesso, un gioco divertente che soddisferà i platform fans, un po' meno gli apprendisti.

R. S.

GRAFICA	86%
SUONO	88%
VALIDITA'	80%
GIOCABILITA'	75%
GLOBALE	82%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

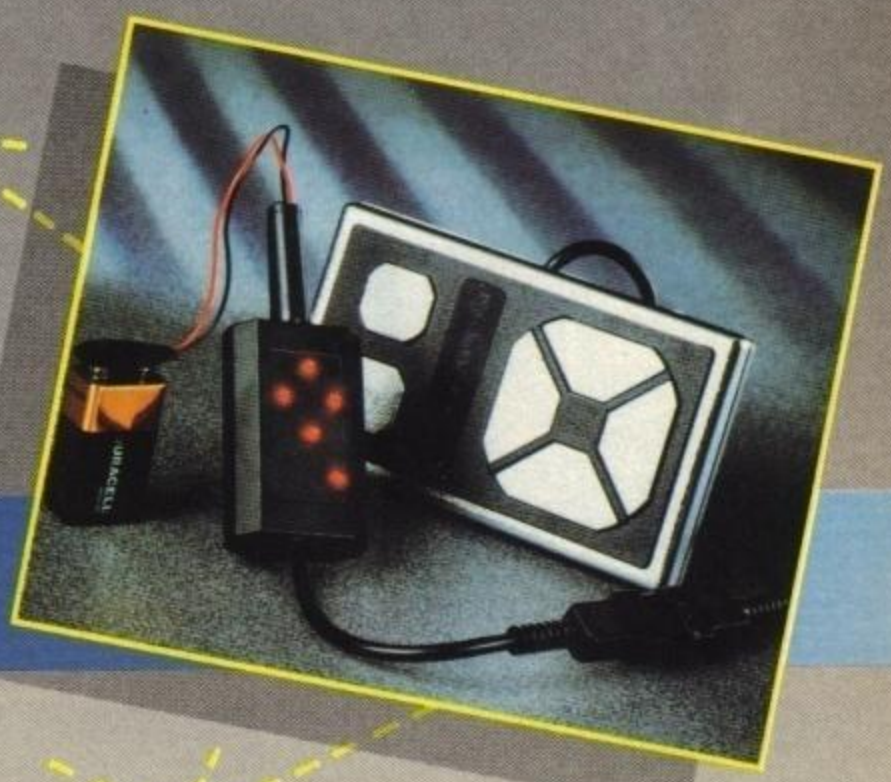
FlashFire®

Accessories for Computers and Video Games

Classic Range

Joystick Bep Bop

Mouse and Graphic Speedy Sensorial Joystick



Trial / Test Joystick

Studio Grafico Fiorella Lovati

Made by GP ELETTRONICA *Italian Apply Elèctronic System*

ELLO BALSAMO - MILANO - ITALY - ☎ 02-6189551 - FAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEEN MUT HE TUR

BY IMAGE WORKS

▲ La versione C64

▲ La coloratissima versione Spectrum.

▲ Turtles sull'Amstrad CPC

Sono conosciuti come la sensazionale novità comica degli anni novanta... sono freddi, volgari e non gli piacciono le acciughe sulla pizza (!)... sono i Teenage Mutant Hero Turtles, quattro anfibi che scorrazzano in New York con una missione in testa: scovare il malvagio Shredder e il suo diabolico Foot Clan e cacciarli via. Ma devastare la città con una ondata di crimini letali non è la sola cattiveria comparsa con Shredder. In un attacco maniacale di rabbia spietata, egli ha rapito l'amica giornalista dei Turtles April O'Neil! Ovviamente, prendono il via diverse missioni di salvataggio in cui i nostri anfibi, assi del ninjitsu, devono battere la città, cacciando i sette componenti del Foot Clan che li sfidano attraverso il loro cammino.

Alla fine di ogni livello, i Turtles dovranno fronteggiare uno dei più cattivi seguaci di Shredder: Bebop o Rocksteady.

Con sei livelli di New York da ripulire, questo gioco ti terrà legato al tuo computer per lungo tempo poiché ti propone una larga mappa scorrevole in quattro direzioni che rappresenta la città dominata dal crimine. Qui, i nostri Turtle Hero possono battere qualsiasi

▲ I bizzarri... e umidi Turtles in ST

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AGE ANT RO TLES

membro dei Foot o alternativamente muoversi nell'edificio o nelle fognature. L'azione si svolge con scrolling orizzontale e dovrai sconfiggere sia varie creature malvagie sia i soldati del Clan.
In questo frangente dovrai trovare April (non puoi lasciarla fuori in strada, non trovi?) e riportarla in salvo dai tuoi compagni Turtle, dopodiché avrai tutto il tempo per dare il colpo di grazia definitivo a Shredder. Ovviamente, puoi controllare solo un Turtle per volta e farai bene a valutarne la forza prima di ingaggiare battaglia. Leonardo, per esempio, è più potente dietrò la sua bizzarra corazza, ma Donatello (sebbene meno potente) può, con il suo Bo, raggiungere luoghi per Leo impossibili.
Quelli della Probe software, stanno vivacizzando la versione americana di Amiga per portarla su ST e stanno anche migliorando le versioni PC e C64! Gli altri 8 bittisti non si sentano esclusi, le versioni Spectrum ed Amstrad promettono molto bene e sono di prossima uscita!
Il gioco è stato lanciato solo poche settimane prima della realizzazione dell'esilarante film...

▲ Il duello con Rocksteady nella versione PC

▲ Turtles su Amiga direttamente dagli States

AVETE VISTO IL FANTASTICO MEGA POSTER?! VI E' PIACIUTO?

Bene! Non perdete il prossimo numero di C+VG, ci sarà per voi il secondo poster con le altre 67 immagini inedite del film!
COWABUNGA !!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sarebbe logico che sul primo numero di una rivista la posta non ci fosse: come si fa a scrivere a qualcosa che non si è ancora mai visto? ma qui a C+VG non potevamo certo farci dei problemi per una simile inezia. Siamo andati a saccheggiare la redazione ormai abbandonata e invasa dalle ragnatele di Guida Videogiochi e, frugando sulle scrivanie ricoperte dalla polvere di chi ci ha preceduto, abbiamo trovato un godzilliardo di lettere che aspettavano solo noi per essere pubblicate. Eccone qualcuna.

SOLO & ABBANDONATO

Ho una console nintendo e vorrei chiedervi più informazioni riguardo ai giochi che usciranno: ci saranno mai per il Nintendo giochi recenti come *Tiger Road*, *Robocop*, eccetera?
Posseggo un MSX 20k, un computer da poco ma che potrebbe essere usato bene, però purtroppo non c'è più mercato e molte riviste copiano giochi di successo e li spacciano per l'MSX e il computer si rifiuta naturalmente di caricare. E' possibile diffamare queste ditte?
Vorrei dare un consiglio ai possessori di Nintendo che hanno *Rush 'n' Attack*. Per i fortunati che arrivano all'undicesimo schema: mai salire sul muro o si verrà facilmente eliminati dai paracadutisti e i cannonieri. Salite a metà schema, sul reticolato. Saluti!
Alberto Inzaghi

La console NES è la più venduta nel mondo (in America e Giappone ce l'ha più della metà della popolazione), per cui prima o poi vi appaiono veramente tutti i giochi esistenti. Il problema è però di un altro genere: degli oltre 4 mila giochi esistenti in Italia vengono importati solo 3 titoli al mese, spesso neanche fra i migliori. Poichè inoltre sulle console italiane funzionano solamente le cartucce acquistate in Italia, non è nemmeno possibile acquistare i propri giochi preferiti all'estero. L'unica soluzione sembra essere quella di avere molta pazienza...
Passando ad altro, sono perfettamente daccordo con te riguardo quanto dici sull'MSX, che non era poi tanto male. Anche i giapponesi ormai però usano solo lo standard MSX 2, e trovare software nuovo è proprio impossibile. E' dura essere stati abbandonati. In Italia qualche programma interessante si può trovare sulle riviste pirata di cui parli, che pur essendo "da diffamare" per tante ragioni presentano tuttavia giochi funzionanti.
Sei sicuro che non ci sia qualche problema con il tuo registratore, o con la memoria forse un pò scarsina del tuo computer?
Un'ultima cosa: grazie per il consiglio, ma suggerisco a te e a tutti i lettori di leggere il riquadro in fondo alla rubrica.

CONSOLAZIONE

Sono un nuovo adepto della vostra confraternita.
Rapidamente passo a domande, osservazioni, suggerimenti, eccetera. Perciò per favore aprite bene le orecchie... ehm, gli occhi. Dunque vai con le domande:1) Esiste *Altered Beast* per Sega Megadrive? 2) I giochi del Sega Master System sono compatibili con la console sopracitata (Megadrive)? 3) Quando è prevista la commercializzazione del PC Engine in Italia?
Luca D'Ignazio

"Adepto della confraternita"? Non siamo mica i Testimoni di Geova! Ad ogni modo, vai con le risposte: 1) Certo che esiste! Te lo regalano addirittura insieme alla console! 2) Si e no. Per giocare con le cartucce e le schede del Master System sul Megadrive serve un adattatore apposito, in vendita negli stessi negozi che espongono la console. 3) Non è prevista per niente. Alla NEC il mercato italiano interessa poco, e comunque la società giapponese ha in cantiere altre console ben più succose del PC Engine "liscio". Se proprio muori dalla voglia di giocare a *Gunhed* (e avresti anche ragione!) puoi comunque rivolgerti a uno dei numerosi importatori paralleli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAZZA & ALLUCINATA

Sono una ragazza di 16 e ormai sono 2 anni che ho il Commodore C64 e per la prima volta oggi 18 settembre ho comprato (videogiochi) e mi ha entusiasmato tanto ed è appunto che vorrei che mi mandaste le 3 riviste e 3 cassette a 6000 lire ed ecco i nomi dei giochi che vorrei (se non sono originali, fa lo stesso): *Italy 1990*, *G.P. Tennis Manager*, *Footballer of the Year 2*. I soldi ve li spedisco dopo avere ricevuto le cassette.
Katiuscia Simi

Vi giuro che ho ribattuto la lettera così come l'ho trovata. Stava scherzando, vero? Katiuscia, dimmi che stavi scherzando!!! Tanti auguri a teeee... auguri di buon compleanno (in ritardo) a Roberto Sorescu di Roma, che ci ha inviato la soluzione completa di *Solaris* per VCS che pubblicheremo sul prossimo numero.

PAZZO & ALLUCINATO II vs. SOLO & ABBANDONATO 2

Spett.le redazione (fortissima!),la vostra è la miglior rivista (del genere), che ha tuttavia, dal mio punto di vista, un piccolo neo:... hmmm... non lo trovo più. Fidooooo!!!! Sniff sniff arf arf arf!! Ah sì, eccolo lì. Grazie, torna a cuccia che ti dò un osso. Slurp. Allora dicevo ha un piccolo neo: mille volte l'ho comprata, mille volte l'ho sfogliata, mille volta l'ho letta ma ancora non vedo pubblicati giochi o programmi non giochi per MSX 2 (il mio computer) che è tuttavia una buona macchina che gode di numerosissimo software di buona qualità (uno dei quali è il programma di testo con cui vi scrivo questa lettera). Vedo imbiancare le vostre facce!!! Dove li vai a pescare, voi dite??? Non c'è problema: l'MSX Club di Roma può fungere da buona, anzi ottima fonte di informazione. Diverse volte, però, ho trovato fra i giochi pubblicati per le console Nintendo o Sega giochi che conservo nella mia ludoteca: *Castlevania* (col nome *Vampire Killer*), *Gradius* (col nome *Nemesis*)... e altri, cui riproveravate l'assenza fra le versioni micro: vi sbagliavate di grosso!!! Ma comunque non vi voglio condannare alla quarantena (non sono come il mini-luciferus di Mad Max): vi chiedo semplicemente di allargare gli orizzonti su questa super macchina... (seguono trucchi assortiti). Vorrei farvi notare che sia nel gioco *Nemesis* che nel gioco *Nemesis 2* giunto alla fine dell'ultimo livello il computer mi si "auto-resetta". Se sapete darmene una spigazione qualunque, allora vi prego di farmela sapere al più presto possibile. Grazie!!!
Gianni Tropiano

L'MSX 2 è una gran bella macchina con un solo problema: in Italia ce l'avete in 5. In Giappone la produzione per MSX 2 non si è mai fermata, tanto che sulle pagine delle riviste nipponiche di videogiochi questo computer è ai primi posti delle classifiche insieme all'FM Towns e allo Sharp X68000. E voi cinque, dirai tu? "aishita kotsa-maru gaikin moroboshi zaibatsu, aitadè saintseya shiba mutekin saku-saku", risponde l'infido giappo, che tradotto vorrebbe dire: "vi arrangiate". "Soshite ba!" ovvero: "Figurati un po' se faccio la fatica di spedire in Italia il software per l'MSX 2 quando ne vendo già milioni di copie nel negozio sotto casa e inoltre voi me lo piratereste pure! Sarò anche giapponese, ma non sono mica scemo del tutto!".
Questa è la ragione per cui non circolano molti programmi per MSX 2 nel nostro paese, e di conseguenza Guida Videogiochi non ne parlava mai. Con C+VG le cose invece... rimarranno uguali! Figurati un po' se ci mettiamo a togliere pagine a software che interessa a tutti per far piacere a una minoranza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

così esigua!
Cattiverie a parte, l'MSX 1 e 2 sono computer che, insieme al VIC20, l'Aquarius, il BBC, lo ZX81 e l'Oric-Atmos, preferiamo lasciar trattare ai club dei nostalgici per non scontentare la maggior parte dei lettori.
Mi spiace deluderti, ma quando ho sentito i titoli del tuo software non sono sbiancato (a proposito, "sbiancato" e non "imbiancato").
Si tratta semplicemente delle conversioni ufficiali dei rispettivi titoli per il tuo computer, che il Club di cui fai parte acquista in cartuccia e pirata su dischetto distruggendo quel poco di mercato che era rimasto per l'MSX 2. Il fatto che il computer resetti una volta arrivato alla fine di *Nemesis 1 & 2* è dovuto al fatto che il programma cerca di accedere a una sezione della cartuccia che non è stata copiata e di conseguenza va in errore.
Evviva i club onesti!
A proposito di Club... fra le lettere ritrovate c'erano anche alcuni annunci per la formazione di club da parte dei lettori.
Di seguito ne riportiamo una parte, ricordandovi di consultare il riquadro finale di questa rubrica.
Nintendo:
Matteo Antonucci,
via N. Nicolini 5
66100 Chieti (CH);
Pablo Cerini,
via 2 giugno 17
21015 Lonate P.lo (VA).
Atari ST:
Paolo Canuto,
via Terraglietto 6
30174 Mestre (VE)

Le generazioni future si ricorderanno di noi come i primi, come pionieri ottobittisti di tutta Italia, fatevi sentire e non abbiate vergogna a gridare: gli 8-bit non sono morti!!!
Luca '74

8-BIT'S NOT DEAD!!!

Egregia redazione,basta!!! Mi sono definitivamente rotto le scatole. Come avrete potuto intuire sono inca... volato quanto basta, ma vediamo con chi e perchè:
1) Prima di tutto con quelli che, vendendo l'amato C64, passano ai 16-bit (fattispecie Amiga e ST), rinnegando così il loro fedele compagno di giochi di tanti anni per una cavolata qualunque.
2) Anche con voi dato che considerate non solo il C64, ma anche tutti gli 8-bit morti e sepolti (infatti i giochi recensiti anche per il C64 sono pochissimi, e la "recensione" si limita ad una frase del tipo "ottimo anche su 64", eccetera ma mai che pubblichiate una foto anche della schermata sul C64! Vi siete forse scordati di quei tempi in cui avere un 64 significava tantissimo, quando tutta la famiglia si radunava intorno allo schermo per vedere quel piccolo "gioiello della tecnologia"?

Sessantaquattrista nostalgico indovina un pò su quale computer sto ribattendo la posta? Bravo! Proprio un "vecchio" Commodore 64: lo posseggo da sei anni abbondanti, lo uso parecchie ore ogni giorno per giocare e per lavorare e non mi ha mai dato problemi seri.
Ho cominciato a interessarmi di home computer ai tempi dello ZX80 (c'erano ancora i dinosauri), ho provato e avuto la possibilità di possedere pressochè ogni computer importato in Italia da dieci anni a questa parte, eppure in casa mia l'unico computer fra tante console è proprio il C64, che reputo del tutto adeguato alle mie necessità.
Ti assicuro che gli 8-bit non sono morti per niente, ma bisogna anche sapere accettare il progresso. Non è vero che Amiga e ST sono "delle cavolate qualunque": sono anzi degli ottimi computer che, se venissero sfruttati adeguatamente, supererebbero in capacità parecchi coin-op o sistemi cosiddetti "professionali".
Prova a pensare ai primi tempi del C64, quando si giocava con *Jupiter Lander* e *Radar Rat Race*, cartucce di giochi praticamente identici a quelli disponibili per i 3,5k del VIC20: avresti mai pensato di poter vedere *Ultima IV*, *Space Rogue* o gli adventure della Magnetic Scrolls?
Se abbiamo potuto divertirci con prodotti tanto evoluti è anche merito di tutti i programmatori e delle software house che hanno avuto il coraggio di abbandonare il mercato "sicuro" dei TI99/4-A, dei VIC20 e degli ZX81 per occuparsi del Commodore 64 e dello ZX Spectrum. Magari all'inizio conveniva continuare a giocare con i più economici VCS e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Intellivision piuttosto che buttarsi a pesce su quelle "macchinone" sconosciute, ma alla fine tutti hanno dovuto ammetterne la superiorità.
Con Amiga e ST sta succedendo esattamente la stessa cosa: ormai cominciano a uscire prodotti veramente belli anche per queste macchine, e aggrapparsi disperatamente ai ricordi non può certo moltiplicare i colori e i canali audio del C64, così come non può elevare la velocità di elaborazione dello Spectrum.
Se pensi che il C64 ti soddisfi completamente nessuno te lo toglierà (anzi, adesso stanno anche per uscire un sacco di bei giochi su cartuccia!), ma non puoi certo pretendere che il progresso si fermi per fare un piacere a te. Su C+VG tratteremo il C64 ogni volta che ne varrà la pena, così come parleremo di ogni altra macchina, ma se un giorno (speriamo molto lontano) non dovessi più trovare recensioni per C64 non ti dovrai disperare. E' solamente il futuro.

MEGADRIVE O NO?

Cara redazione, sono in possesso di un control deck Nintendo e oer quanto soddisfatto sto valutando l'idea di acquistare anche una console Sega per poter così avere a casa sia la sconfinata articolazione dei giochi Nintendo (vedi *Zelda*, *Metroid* e *Mario Bros.*) che a grafica degli arcade Sega (*Altered Beast*, *Dynamite Dux*, eccetera).
Ma il problema è che l'avvento della console a 16 bit della Sega mi ha a dir poco sconvolto! In effetti la tentazione è forte: finalmente i giochi del bar!
E siccome l'unico ostacolo fra me e quella console è il prezzo, vorrei sapere quanto costerà all'incirca e quanto costeranno in media le sue cartucce, per me e per tutti i ragazzi curiosi di saperlo (e vi assicuro non sono pochi!).
Ed eccovi un altro paio di domande: ma ne vale veramente la pena? Esiste una serie abbastanza ampia di cartucce? Saluti.
Lorenzo Melani

Il Megadrive della Sega è senza dubbio la migliore console in circolazione per il momento. E' importata da Giochi Preziosi ed è disponibile presso i negozi Giocheria al prezzo netto di 399 mila lire, mentre le cartucce costano 79.500 lire. Le conversioni da coin-op sono praticamente perfette, e la maggior parte dei giochi originali è comunque di ottima qualità anche se generalmente non raggiunge i livelli di raffinatezza strategica (bonus nascosti, livelli segreti, trucchetti vari) di alcuni giochi per Nintendo. Le cartucce vengono importate in versione "americana", con pochi mesi di ritardo rispetto alla messa in vendita in Giappone e qualche leggera modifica (vedi la risposta a Davide Suin): al momento ne sono ufficialmente disponibili già parecchie, e il catalogo viene aggiornato mensilmente.

LA CONSOLE DIMENTICATA

Perchè non trattate videogiochi su cartuccia per l'Atari VCS 2600?
Mauro Gamberini

Perchè non... eh, già! Perchè no? In effetti di tanto in tanto escono ancora oggi delle cartucce nuove per questa storica console.
Giuro solennemente che recensiremo tutto il nuovo materiale (anche quello per il 7800) che ci spedirà la Atari.

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

... e così siamo arrivati alla fine di questa prima posta: a dir la verità selezionare le lettere da pubblicare non è stato per niente facile, e alcune volte ho dovuto tagliare alcuni brani dalle missive più lunghe.
Per riuscire a gestire un pò meglio questa rubrica ho pensato a una serie di piccole regole che passo a elencarvi:
- *Trucchi & soluzioni*:
Dal prossimo numero cominceremo a pubblicare le soluzioni dei giochi fornite dai lettori italiani (quelle su questo numero vengono dall'Inghilterra).
Su C+VG stamperemo solo soluzioni complete, per cui lasciate perdere mappe parziali e cose simili. Un caso a parte sono i trucchi per ottenere vite infinite, tempo illimitato o raggiungere livelli segreti: fatemi solo il piacere di non andarli a copiare da altre riviste italiane o straniere! Comunque, spedite le vostre tecniche ninja di vittoria totale & irreversibile separatamente dalle lettere, indicando chiaramente sulla busta "Playmaster". Se mi mandate delle mappe, disegnatele su fogli completamente bianchi (niente quadretti, righe o fiorellini) e possibilmente in bianco & nero.
- *Richieste d'aiuto*.
Siete bloccati al 976° livello del vostro gioco preferito?
Non sapete come blastare l'ultimo mostro di fine livello?
Qui a C+VG siamo pronti ad aiutarvi ma... dovete darci una mano. Spedite le vostre richieste d'aiuto separatamente dalle lettere, in una busta su cui sia chiaramente indicato "S.O.S.". Una sola richiesta per lettera, grazie.
- *Club & contatti*.
Se avete fondato un Club o state semplicemente cercando altre persone che posseggono il vostro stesso computer o console, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console nintendo", "Ciochi di ruolo", "Demo musicali", eccetera) in una busta separata da eventuali altre comunicazioni, indicandovi sopra chiaramente "Club".
Non pubblicheremo numeri telefonici.
Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

COMPUTER HOUSE
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

OFFERTA PER I LETTORI
DI COMPUTER + VIDEOGIOCHI

AMIGA 500 + Espansione 512
Kbytes con Clock

£ 839.000

(IVA compresa con garanzia Commodore Italia)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

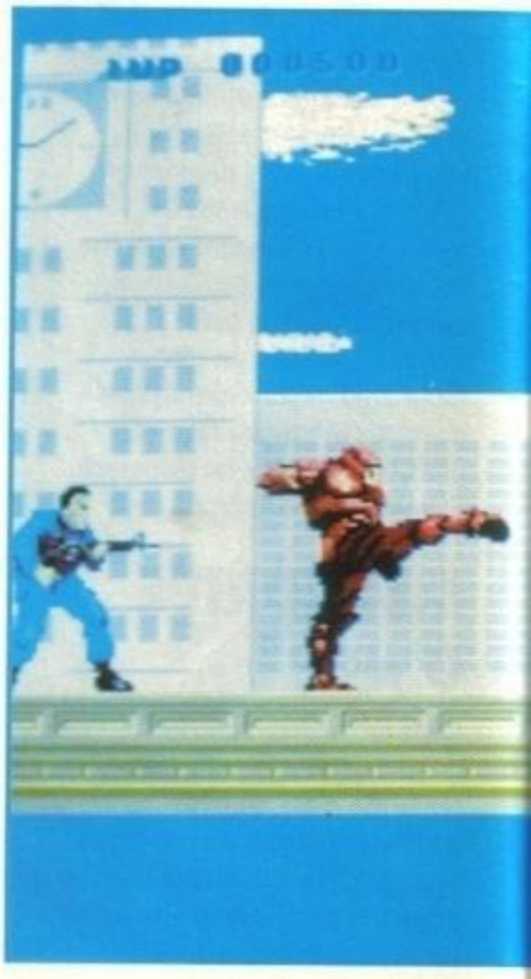
▶AMIGA C64 AMSTRAD

ESWA

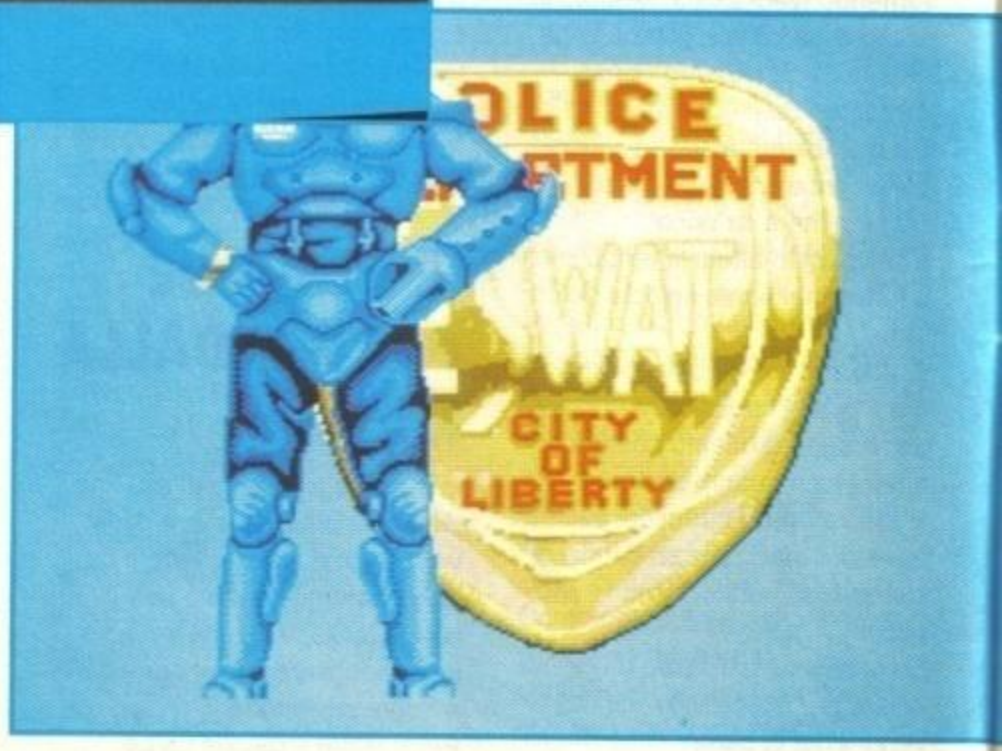
BY US GOLD

Cyber City è nelle mani di un gruppo di terroristi che hanno gettato la città nel terrore! Criminali e assassini, saccheggiano, deprededano, causano distruzione e caos. Di sicuro, ti aspetti che la polizia faccia qualcosa per fermare questi spaventosi avvenimenti, ma l'enorme massa di criminali ha ormai preso il sopravvento. Fortunatamente la squadra di esperti poliziotti Eswat è disposta a ripulire la città usando le loro armature da robot e mega armi mortali. Già ti vedo correre disperatamente da una parte all'altra della città cercando di acchiappare i vari fuorilegge e utilizzando tecniche Eswat (Enhanced Special Weapons and Tactics), armi e tattiche speciali. Per entrare a far parte di questo team dovrai prima catturare tre boss del crimine e ciò ti permetterà di arruolarti con gli Eswat e cominciare il lavoro vero e proprio. Il gioco è composto da 15 livelli con scrolling in otto direzioni e il tuo compito è notevolmente semplice...! Nella tua prestigiosa divisa, devi farti strada attraverso le vie cittadine distruggendo chiunque ti si pari davanti e collezionando punti extra durante il percorso. Se per caso rimani a corto di proiettili non preoccuparti, come guardiano della legge sei un mostro in fatto di karate! Durante il tuo viaggio cittadino è più che probabile l'incontro con altri boss.

Questi malfattori richiedono molto più di un paio di proiettili per essere distrutti e round dopo round riuscirai a liberarti dalle loro spire mortali. Ma stai molto attento:
la maggior parte di questi bravi ragazzi conosce trucchi speciali e li tiene in serbo per te. Gli ostaggi non devono essere feriti, mentre altri delinquenti si sono muniti di terrificanti armi corazzate!



▲ **Come poliziotto Eswat stai per entrare in azione**



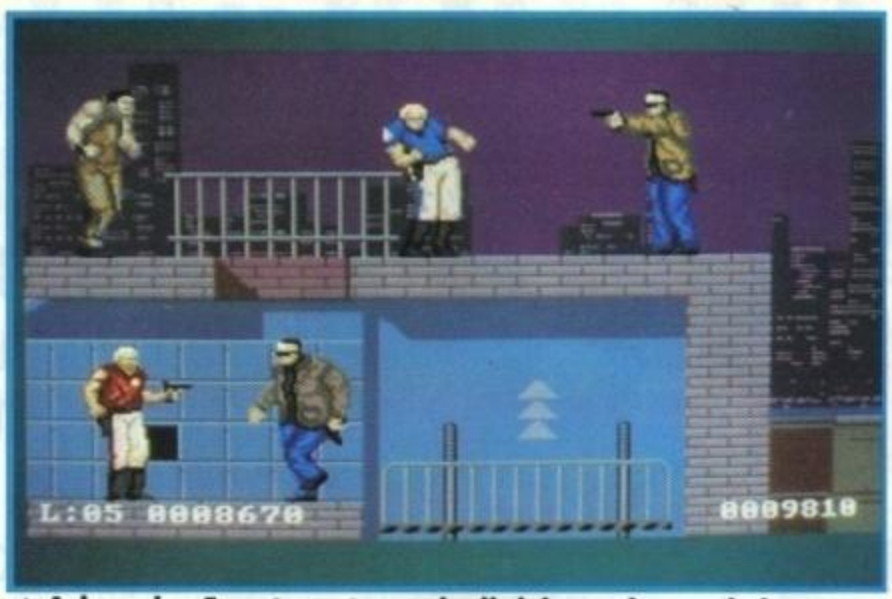
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T

C+VG HIT!

▲ Fai giustizia riducendo a brandelli tutto ciò che si trova sulla tua strada!



▲ Azione duo-Eswat mentre anche il cielo sembra esplodere

▲ Sempre più caos in Eswat

AMIGA

L'idea di spazzar via i criminali con una vasta scelta di armi pesanti è vecchia, ma la conversione US Gold di Eswat è riuscita a raggiungere quello che tutti gli altri non osavano! Forse sarà l'eccellente metodo di gioco a renderlo un sicuro vincitore: i diversi livelli che compongono questo game sono vari e riescono così a mantenere vivo l'interesse, spingendo il giocatore ad andare avanti con accanimento per vedere il livello seguente. La grafica è in generale bella, solo alcuni dei paesaggi sembrano un po' scadenti, ma gli sprite sono grandi ed estremamente ben animati per non parlare poi del suono che è favoloso. I Creative Materials (programmatori del game) sono riusciti a tirar fuori una moltitudine di grandi effetti con schermate eroiche farcite di pura azione. Eswat è un top game che vi darà grandi soddisfazioni. Non abbiate dubbi, scegliete!

GRAFICA	85%
SUONO	92%
INTERESSE	87%
GIOCABILITA'	89%
GLOBALE	88%

C64

Gli effetti grafici sono leggermente bloccati a tutti i livelli ma la cosa più importante (la giocabilità) rimane intatta in questa eccellente conversione!

GLOBALE 88%

AMSTRAD

Una delle migliori conversioni viste finora su Amstrad CPC con tutta la giocabilità presente nelle altre versioni 8 bit. Degno di essere acquistato!

GLOBALE 88%

UPDATE

I Creative Materials hanno recentemente terminato la programmazione delle conversioni per ST e Spectrum. Dovrebbero già essere presenti sul mercato italiano mentre leggete queste righe e tutte e due sembrano ottime conversioni sia per la qualità che per quanto riguarda il prezzo. Una versione Sega Master System del gioco sarà recensita nel prossimo numero di C+VG, mentre la bella versione Megadrive è già in commercio.

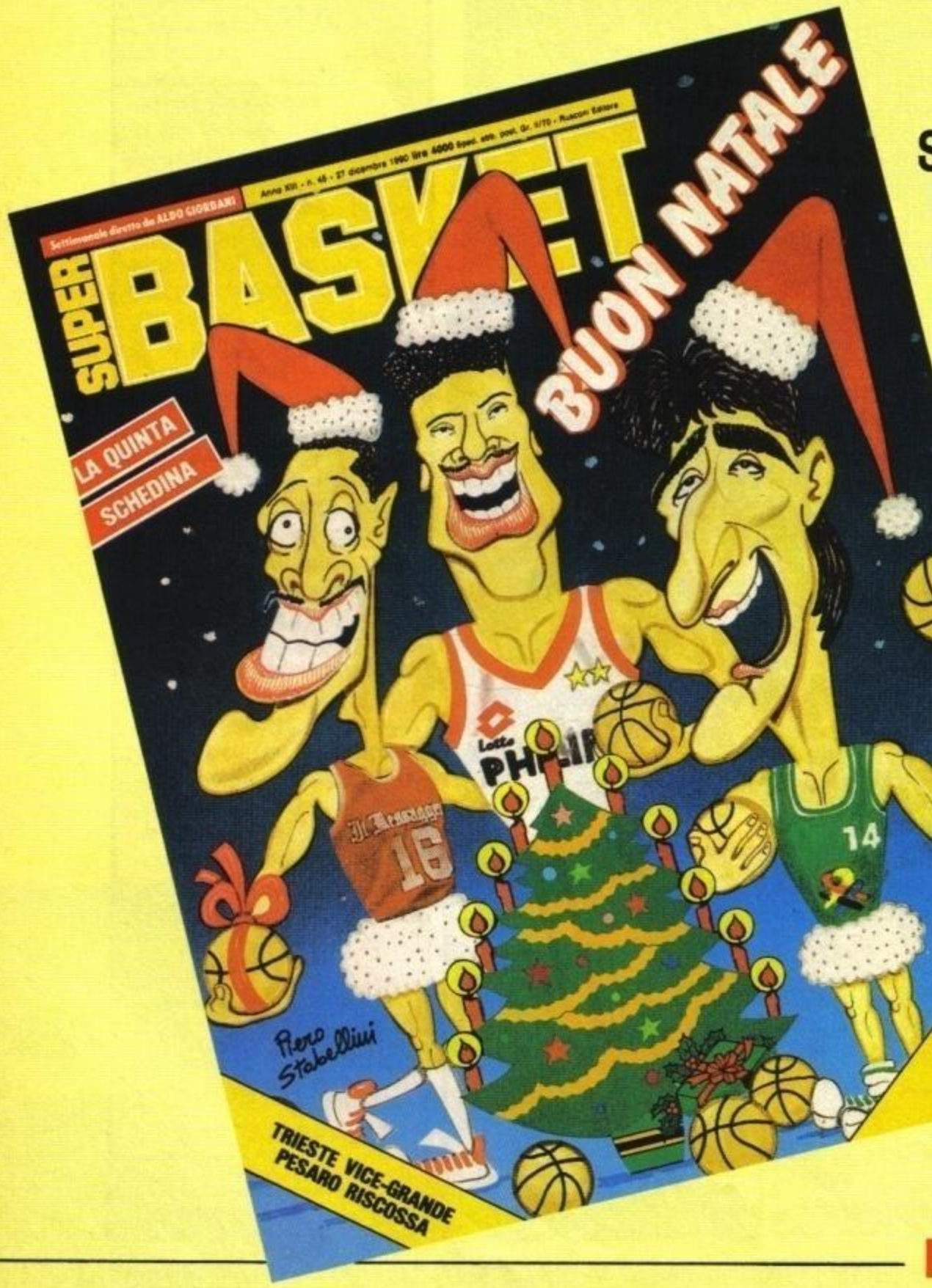
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER BASKET

ogni settimana va a canestro



Super Basket, la rivista che ogni settimana vi svela i segreti e i retroscena del mondo della pallacanestro, che vi racconta "in diretta" le partite più emozionanti e che vi dice tutto, proprio tutto sul basket nazionale e internazionale.

Rusconi Editore

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Ciao a tutti! Benvenuti alla sezione di C+VG dedicata ai giocatori più frustrati, agli utenti più fanatici e ai giochi più difficili. Stiamo parlando di trucchi, tecniche & tattiche, fanciulli! Con aiuti come questi, non c'è mostro di fine livello che tenga! Questo mese partiamo con un esageraziliardo di trucchetti per computer, le soluzioni complete di Mean Street e di Paradroid 90 e una quantità di tecniche ninja per battere anche le console con gli occhi a mandorla. Se volete collaborare a questa sezione, potete mandare suggerimenti & cheat mode a: C+VG Playmaster, Gruppo Editoriale Jackson - via Pola, 9 - 20124 Milano
Siate concisi e scrivete in maniera comprensibile!

AMIGA

MEAN STREETS

Sembra proprio che i nostri lettori non perdano tempo: abbiamo ricevuto la soluzione completa del recentissimo gioco poliziesco della US Gold prima ancora del primo numero! (a dir la verità è arrivata alla redazione inglese, ma non ditelo a nessuno...). L'autore dice che è solo per le persone inchiodate cronicamente, e che non vuole rovinare il gioco a nessuno. Saggio, eh? Ah, a proposito: dovrebbe funzionare anche sulle altre versioni del gioco. Si comincia facendo indagini sulla morte di Carl Linsky, ma per completare il gioco bisognerà trovare alcuni oggetti.

SCHEDA ARANCIONE

(Cal Davis) - Codice d'accesso checkmate NC:3720. Si trova nella gabbia dello scimmione. Vi servirà la pertica nel laboratorio di Greg Call, NC:8911. SICUREZZA: muovete le gabbiette dei topi, aprite la scatola di controllo e girate l'interruttore.

SCHEDA VIOLA

Per prenderla vi servono i guanti di cuoio spesso che si trovano nell'armadietto sul lavandino del laboratorio di Bosworth Clarke, NC:9932. SICUREZZA: muovete la piccola stalagmite. Usate l'interruttore on/off.

SCHEDA BLU

(Carl Linsky) - Codice d'accesso Bishop NC:4675. E' nel laboratorio/magazzino di Linsky, nella scatola di cerotti nell'armadietto a muro. SICUREZZA: niente.

SCHEDA ROSSA

(Ron Morgan) - Codice d'accesso Stalemate NC:6470. E' nell'acquario del pesce assassino! Per prenderla bisogna nutrire il pesce con il cibo dietro alla pianta nell'angolo in alto a sinistra della stanza. SICUREZZA: premete il terzo pulsante sulla console sul tavolino.

SCHEDA VERDE

(John Klaus) - Codice d'accesso Pawn NC:7012. Questa è facile, andate da lui e chiedetegliela! SICUREZZA: niente.

SCHEDA GIALLA

(Sam Jones) - Codice d'accesso Queen NC:0021. Chiedetegliela, ma potreste doverlo pestare (ha!). SICUREZZA: niente.

SCHEDA GRIGIA

(Larry Hammond) - Codice d'accesso King NC:5037. Andate negli uffici della "Law and Order". E' nella cassaforte, e la combinazione sta nell'armadietto. Per aprirlo, andate alla postazione di lavoro e premete il pulsante. SICUREZZA: nell'armadietto, spostate l'interruttore sulla mensola su off.

SCHEDA NERA

(Bosworth Clarke) - Codice d'accesso Rock NC:5194. E' nella stazione degli autobus, ma serve la chiave nella valigetta di Big Jim Slade che è nell'appartamento di Lola Lovetoy/Frank Schimmings, NC:4605. SICUREZZA: dietro al quadro, c'è un interruttore. Una volta che avete tutte le schede, andate al laboratorio (poco) segreto a NC:4550. Quando arrivate verrete menati da un sacco di tizi della Law and Order (gran divertimento) e incontrerete una silhouette di mr. Big! Per uscire dalla cella in cui venite sbattuti, avvicinatevi alla massa di scatole, spostatele e prendete la chiave. Andate al tavolo e prendete il foglio. Raggiungete il pannello a metà della parete destra, apritelo e prendete la maschera antigas. Scendete verso il pannello di controllo, accendete

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'interruttore e correte alla porta. Uscite quando arriva il robot. Dopo una sparatoria arriverete alla sala centrale, dove bisogna inserire tutti i codici in 60 secondi.
Se ce la fate vederete l'immagine di qualcuno (non vi diciamo chi!) che dirà: "ferma Murphy, unisciti a me!" o qualcosa del genere. Non fatelo o verrete distrutti da quattro grossi cannoni laser! Se riuscite a rimanere vivi, mettetevi comodi e gustatevi un finale "alla Spielberg".

TURRICAN

Ci dicono che se battete Bluesmobil nella tabella dei punteggi partirete con 99 succose vite, 500 bombe e una serie completa di extra!

ST

VENUS THE FLYTRA

Strano gioco, questo... comunque, ecco i codici d'accesso ai primi cinque livelli del "blastainsetti" della Gremlin!
Livello 1: Non ce n'è!
Livello 2: Mantids
Livello 3: Cicadas
Livello 4: Psyllids
Livello 5: Pierids

AMSTRAD

ITALY 1990

Se si preme il tasto F-6 durante una partita con questo mediocre calcetto della US Gold, l'arbitro fischia e si passa direttamente ai calci di punizione! aleè-oooò... aleè-oooò...

JUNGLE WARFARE

Premete Shift e P per mettere il gioco in pausa, poi premete contemporaneamente A, S, Z, X, C, U, J, M e Shift insieme a Cursor Down (probabilmente vi ci vorrà un amico che vi dia una mano!) e ricomincerete con vite infinite! Incredibile quel che si trova al mondo...

BATMAN THE MOVIE

Questo è facile. Premete i tasti E,D,2,0 e 9 per passare al livello successivo!

C64

SHADOW WARRIORS

Il gioco era orribile, quindi saranno in pochi a voler provare questa POKE per la massacrante conversione della Ocean. Quei pochi possono resettare la macchina (guai a voi se telefonate per chiedere come si resetta un'automobile!), scrivere POKE 35002,173 e poi SYS 4409. Con le vite infinite si sta un pò meglio.

KLAX

A dir la verità neanche questo gioco ci ha entusiasmato alla follia, però la conversione della Domark non era poi troppo male. Comunque, resettate e scrivete POKE 27686, 173 seguito da Return, poi SYS 2079 (Return) per crediti infiniti.

PC

SIM CITY

Ecco uno di quei trucchetti "tuttofare" che funziona sia su PC che su Amiga: oh, se solo ce ne fossero di più... la vita di noi redattori sarebbe molto più felice. Perchè non facciamo un referendum per avere cheat mode standard? Magari uno solo per tutti i titoli? (Magari è meglio se ti rimetti la camicia di forza, Ed). Beh, inserite il Caps Lock e scrivete FUND, avrete 10.000 dollari in più e sarete più felici. Bello, eh?

NINTENDO

SUPER MARIO BROS 3

Urgh! qui c'è qualcosa che non quadra: il gioco non uscirà prima di gennaio e già stampiamo i cheat mode? Direttore! Abbiamo sbagliato un'altra volta a usare la macchina del tempo!
Quando avrete il gioco, però, potrebbe esservi utile sapere che c'è un punto di warp alla fine del secondo mondo.
Prima prendete il martello spaccando il mattone nell'angolo in alto a destra della seconda metà della mappa.
Prendete il flauto uccidendo le tartarughe fiammeggianti e usatelo.
Apparirà un tornado che vi porterà al mondo 5, 6 o 7!

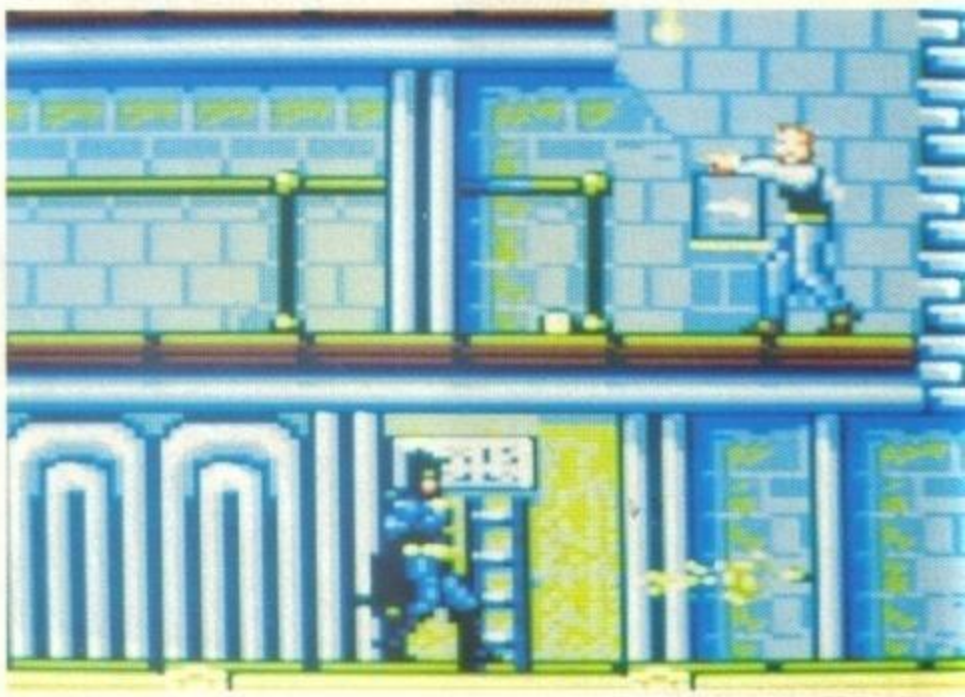
MEGADRIVE

GHOSTBUSTERS

Mostri sumeri nel frigorifero? Famose attrici che levitano in trance sul vostro letto?
Che aspettate? Saltetele addoss... ehm, no... state a sentire questi...

CONSIGLI GENERICI

Scegliete ray stantz. Bomprate i potenziatori di energia (il primo oggetto sopra exit) non appena



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

possibile.
Comprate e usate gli oggetti necessari.

LIVELLO 1 - CASA DOLCE CASA

FANTASMA DEL CAPPELLO A CILINDRO: sparate in diagonale per colpire il coniglio negli occhi. Quando il corpo si divide, sparate prima alla parte bassa.
FANTASMA A PALLA: aspettate che perda le scaglie, poi colpite le parti esposte.
Quando spuntano gli aculei saltate e poi corretevi sotto.
Attenti ai suoi occhi!

LIVELLO 2 - L'APPARTAMENTO

ORRORE DI CRISTALLO: sparate alla testa e accucciatevi quando attacca.
RAGAZZA GHOUL: evitate i suoi colpi e quando produce due immagini di sè stessa, sparate a una qualsiasi.
IL FANTASMA DELLA NEVE FROSTY: blastategli la testa in continuazione mentre evitate i fantasmi minori e le loro carote (!).

LIVELLO 3 - LA CASA DI WOODY

Usate il visore per trovare la strada (ve ne serviranno circa quattro paia).
Comprate uno scudo e usatelo per il drago
DRAGO: mirate alla testa stando lontani. Occhio alle palle di fuoco.
FACCE: sparate in bocca a quella normale e negli occhi all'altra. Attenti ai proiettili e alle gocce cui si può saltare sopra.
MOSTRO DI FUOCO: blastate ancora la testa, ma state attenti a quando si appallottola e lancia una serie di sei proiettili: è pericoloso!

LIVELLO 4 - SEMPRE PIU' IN ALTO

DEMONE ALATO: non appena si apre mettetevi sotto alla sua testa e sparate in alto.
Quando scende correte subito a destra o a sinistra.
SERPENTE: blastatelo evitandone i pezzi.
MR. STAY PUFT: sparategli in faccia (arriccia il naso).
Quando gli occhi diventano blu, mettetevici in mezzo e dategli quel che si merita.
Quando gli occhi diventano rossi, correte!

LIVELLO 5 - IL CASTELLO

GLI ACCHIAPPAFANTASMI: lasciateli sparare e quando vi corrono contro saltateli, poi voltatevi e blastate il fantasma che sarà diventato rosso. Ripetete.
LA STREGA: sparatele in testa, poi saltate via quando si avvicina. Evitatene la falce e gli incantesimi rotanti.
LA PIANTA: mirate alla testa ed evitate i laser che spara dalla bocca.

ULTIMO LIVELLO - IL MEGABUCO

Qui incontrerete ancora la pianta, il pupazzo di neve e il fantasma-palla!
GOZER: abbassatevi sotto alla sua falce mentre le sparate alla testa. Colpite il teschio.
Sparate in diagonale a destra mentre saltate. Quando scende, mettetevi sotto di lei sulla collinetta e sparate a sinistra mentre saltate. Quando ritorna ripetete il procedimento, poi gustatevi il finale!

SUPER SHINOBI

Per ottenere vite infinite arrivate al round 4-2 e fate una capriola mentre sparate per fare apparire un 2-UP. Raccoglietelo e perdete una vita, poi continuate a ripetere questa sequenza, guadagnando ogni volta una vita! Non saranno proprio "infinite", ma fanno comodo lo stesso...

STRIDER

Quando Strider lascia le penne per l'ultima volta, e avete ancora la diabolica risata del master nelle orecchie, premete i pulsanti del joypad in quest'ordine - A, C, B, C, A - poi premete Start e dovreste scoprire una magnifica opzione di gioco continuo! Il master ha finito di ridere...

PC ENGINE

POWER DRIFT

Una volta che finite una partita a qualsiasi livello, tenete premuti entrambi i pulsanti e schiacciate run. Il gioco continuerà dal livello appena terminato, con tanto di stesso punteggio e di stesso pilota impiegati!

ATOMIC ROBOKIT

Nel corso del primo livello sparate costantemente in alto e in basso mentre vi muovete, e dovreste ottenere una vita extra. Prendete le cose giapponesi per ottenere una serie completa di armi! Banzai!

DIE HARD

Per dare un pò di vita a questo fallimento aspettate lo schermo dei titoli, poi muovete in alto due volte, a sinistra tre volte e una in basso. A questo punto dovreste poter entrare nel debug mode, che vi permette di pasticciare con il sonoro e di scegliervi persino il livello di difficoltà.

W-WING

Ecco un trucco interessante per rendere un pò più intelligente questo gioco sin troppo semplice. Se entrate nel sound test, potete attivare diverse opzioni ascoltando gli effetti sonori in un certo ordine:
ACCELERAZIONE GLOBALE
3 1 4 1 5 9 2 6 5 3 5 8 9 7 9 3 2 3 8 4 6 2 6
RALLENTAMENTO GLOBALE
0 3 8 3 9 0 0 8 0
SELEZIONE LIVELLI
1 1 9 2 2 9 6
DIRETTAMENTE A RANK 15
7 5 8 4 10 8 9 9 8 5 10
INIZIO CON UNO SCUDO
7 9 3 10

GAME BOY

BATMAN

Ancora una volta, C+VG arriva per primo! Dove altro potete trovare dei consigli per una macchina che è appena arrivata nei negozi? Cominciamo a raccontarvi come eliminare i guardiani di fine livello...

JACK/IL JOKER

Cercate di avere il batarang, poichè sono possibili colpi multipli. State ben lontano da loro e sparate a ripetizione. Saltate solo quando è necessario, poichè Jack/Joker tende a saltarvi addosso a mezz'aria.

LIVELLO 3-1

Evitatelo e mettetevi a metà-sinistra dello schermo. Tenete premuto il pulsante di fuoco e aspettate che spari ancora. Muovete in alto: vi seguirà e sparerà ancora. Andate in basso e in avanti, lui andrà a destra e sparerà. Ripetete il ciclo sino a che non esplode.

LIVELLO 3-2, PRIMO BOSS

Aspettate che si metta in posizione di fuoco, poi seguitelo su e giù sparando in continuazione. Sul fondo dello schermo siete assolutamente al sicuro. Quando esce dal basso, spostatevi rapidamente in alto a sinistra per evitare i suoi proiettili, poi andate al centro e ripetete lo schema. Aspettate sino a che non si trova in posizione di tiro, poi andate in alto a sinistra continuando a sparare. Poco prima di essere raggiunti dai proiettili andate in basso: il missile vi inseguirà, ma c'è uno spazio tra il terzo e il quarto proiettile, passateci in mezzo e ripetete il tutto.
Quando l'elicottero si ritira, mettete il batwing a contatto con il cannoncino vicino al fondo dell'elicottero, e questo farà boom!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA COMPLETA A PARADROID 90

All'epoca è stato un classico su Commodore 64. Ora Paradroid 90 è un successo per Amiga e ST. Trattandosi di un ospite tanto importante, non potevamo che chiederne la soluzione a chi lo conosce meglio di tutti: i suoi programmatori! I ragazzi della Graftgold sono stati felici di aiutarci e ci hanno fornito tutto il materiale possibile e immaginabile.

* Ascoltate gli effetti sonori. I colpi dei nemici si possono sentire anche se sono fuori dallo schermo, così le porte, i punti di energia e i terminali dei computer, che possono dare un'idea della posizione degli altri droidi.

* Sparate ai droidi più forti per primi. I più deboli non sparano mai ma è utile trasferivisi, per proteggere il nostro apparecchio dai colpi e guadagnare un po' di impulsi per la parte di trasferimento.

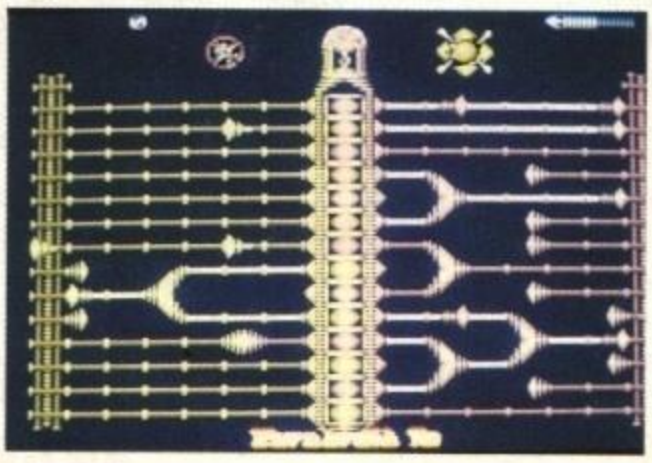
▲ Attenti ai droidi di manutenzione (476). Anche se il loro lanciafiamme ha un corto raggio, fa un sacco male.

* Cercate di ripulire tutto un livello prima di spostarvi al successivo. Un metodo sistematico aiuta a risparmiare energia. Usate i terminali dei computer per vedere dove si trovano gli altri droidi.

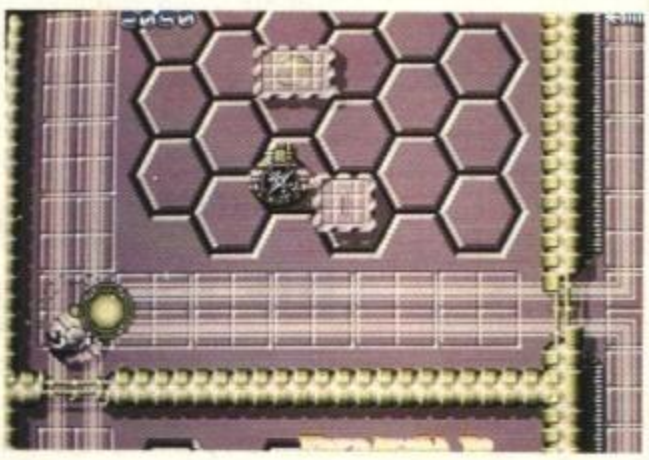
▲ Imparate i pro e i contro di ogni tipo di droidi. Il droide da battaglia con raggio triplo (742) ha un colpo potente ma si muove piano, mentre il messaggero (302) è molto veloce ma disarmato. E' anche orrendamente teneroso.

* Se volete impadronirvi di un droide, spostatevi in "modo trasferimento" per risparmiare tempo quando viene il momento. Per mettersi in "modo trasferimento" ci vuole un attimo, ma è abbastanza per venire blastati alla grande!

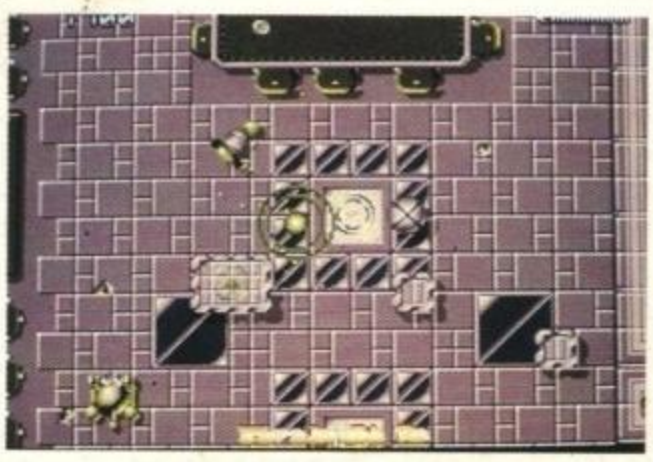
* Il modo migliore per avvicinarsi a un droide che si vuole abbordare è di girargli intorno a spirale, avvicinandosi sempre di più. I suoi colpi dovrebbero mancarvi sino a quando non siete molto vicini, ma a quel punto potrete trasferirvi.



▲ Nella sequenza di trasferimento, aspettate che il nemico abbia sparato la maggior parte dei suoi impulsi prima di lanciare i vostri. questo sistema di solito ha successo poichè il nemico non ha poi modo di contrattaccare i vostri impulsi.



▲ Alcuni droidi non vengono danneggiati dai colpi di certi altri. Il posamine (734) è, con la sua pesante corazza, un ottimo esempio. In casi come questo l'unico modo per sconfiggere il droide è di trasferirvisi. Per indicare se un droide viene danneggiato o meno dai colpi vengono usati effetti sonori differenti.



▲ La maggior parte dei droidi spara con il braccio destro. Stando alla loro sinistra si possono quindi evitare i colpi. Questa tecnica funziona bene con il droide da battaglia a triplo raggio (742) poichè spara solo ad angoli di 45°. La sentinella a fuoco rapido (614) spara ad ogni angolazione, quindi copre un'ampia area con i suoi colpi.

▲ Prendendo la chiave Graftgold si ritarda il momento dell'ingresso dei predatori di tre minuti. C'è una chiave su ogni nave, ma potrebbe essere nascosta.

* E' molto utile sparare dietro agli angoli. In questo modo è possibile uccidere qualche droide senza che si ribelli, sia perchè non vi possono vedere che perchè li colpite prima che abbiano tempo di reagire.

* Non passate sulle esplosioni.
Facendo questo si perde energia e i droidi più deboli esplodono se toccano uno scoppio.
A volte si possono distruggere due o tre nemici mediante una sola esplosione.

* Quando si esce da un ascensore si è rivolti nella stessa direzione di quando vi si è entrati.
E' possibile sfruttare la cosa per fare attacchi "a sorpresa".

* Usare i motori delle navicelle per arrostire i droidi di passaggio non è molto utile e vi lascia senza nascondigli in caso di attacco nemico: tattica sconsigliata.

* Imparate i percorsi delle pattuglie nemiche. Il movimento dei droidi in realtà è molto prevedibile e si possono risparmiare tempo ed energia sapendo dove sta andando un droide o cosa sta per fare.

* Muovetevi sempre. Una volta che un droide nemico vi ha identificato continuerà a spararvi.
Anche dopo che è stato distrutto, potrebbero rimanere dei colpi in circolazione. Non correte mai in direzione contraria ai colpi nemici. Non si può andare più veloci di un colpo, quindi la cosa migliore è spostarsi alla sua sinistra o destra.
Tutte le armi hanno un raggio limitato, ma alcune sono più limitate di altre.

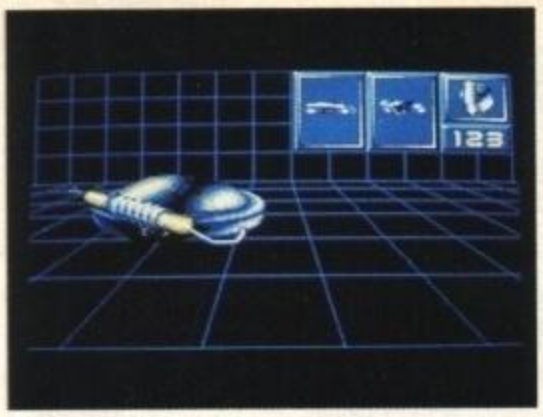
* La sentinella a fuoco rapido (614) è il droide migliore, con armi rapide di buona gittata e comandi rapidi e sensibili.
L'unico grosso problema è che la sua arma non fa nulla al posamine (734) e al cyborg di comando (999).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

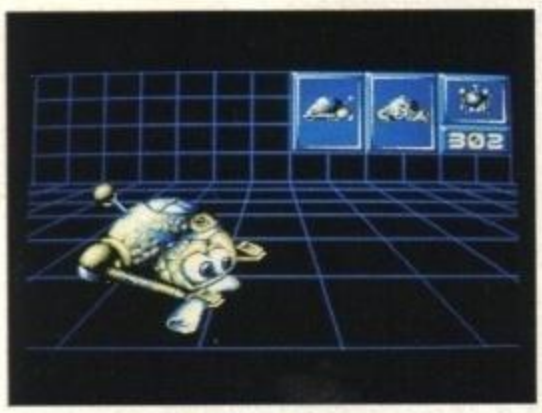
http://www.oldgamesitalia.net/

MANUALE PER GLI OSSERVATORI DI ROBOT OSTILI

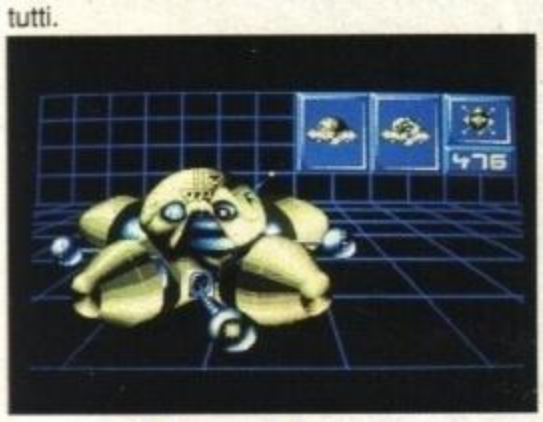


PULITORE 123.
Debole, niente armi. Difficile da comandare.

SERVO 296.
Debole. Niente armi. Movimenti lenti.

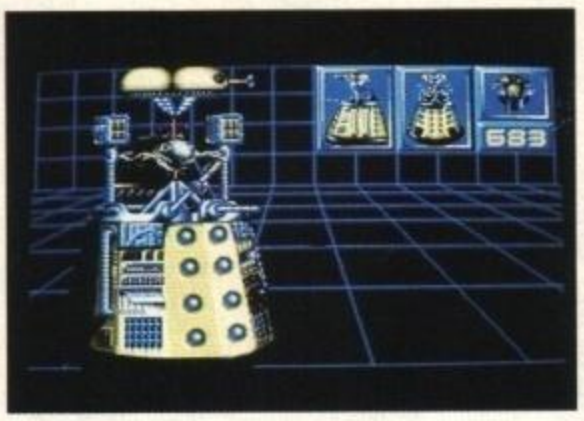


MESSAGGERO 302.
Debole. Niente armi. Il robot più veloce di tutti.



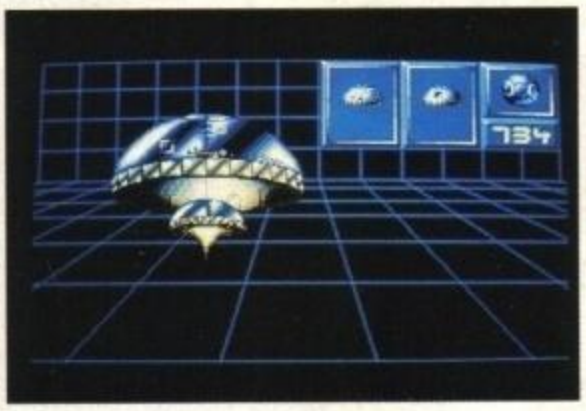
MANUTENZIONE 476.
Arma potente dal raggio limitato. Spara ad ogni angolazione. Molto pericoloso!

SENTINELLA 614.
Buona arma a fuoco rapido. Mediamente veloce. Miglior robot del 1990.

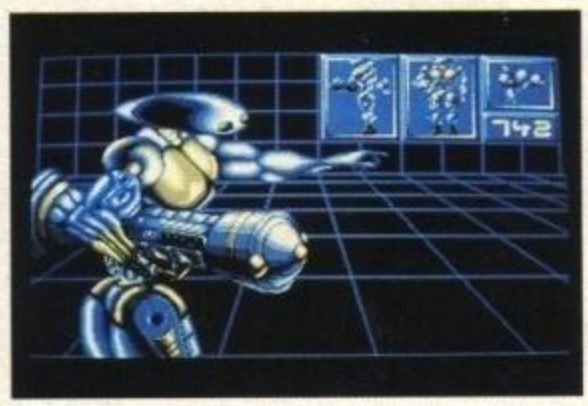


SENTINELLA 683.
Arma fumogena a fuoco rapido ma di raggio limitato. Buono per distruggere i droidi più deboli. Difficile da comandare.

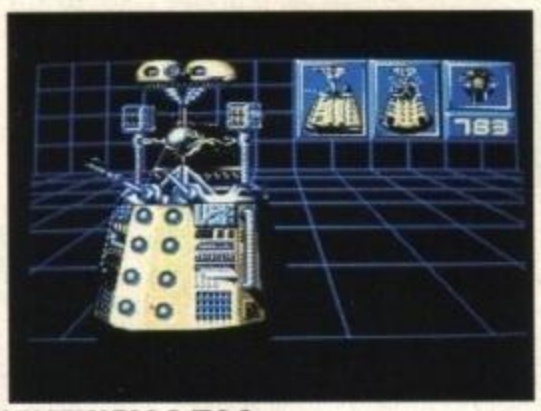
CARRO DA BATTAGLIA 729.
Non vi si può trasferire. Spara tre colpi di fila al bersaglio.



POSAMINE 734.
Buoni scudi. Difficile usare bene le mine. Molto meglio scontrare. Lento da controllare.



SENTINELLA 742.
Potente arma a raggio triplo. Colpi lenti. Movimento lento. Ben corazzato.



SENTINELLA 783.
Lanciafiamme di raggio molto limitato. Molto simile al droide di manutenzione (476). Difficile da controllare.

SICUREZZA 821.
Potente arma veloce di buona gittata. Non viene danneggiato dalle armi a onda. Buoni scudi. Meglio lasciarlo stare!

SICUREZZA 852.
Potente arma a onda (smart bomb). Veloce da comandare. Danneggia solo i robot che vede quando usa l'arma.

CYBORG DI COMANDO 999.
Arma molto potente. Movimento veloce. Facile da controllare. Non viene danneggiato dalle esplosioni. Difficile mirare i colpi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET HOCKEY

AMIGA
ATARI ST
£ 35.000

officially endorsed by

BRITISH STREET HOCKEY ASSOCIATION

GONZO GAMES

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

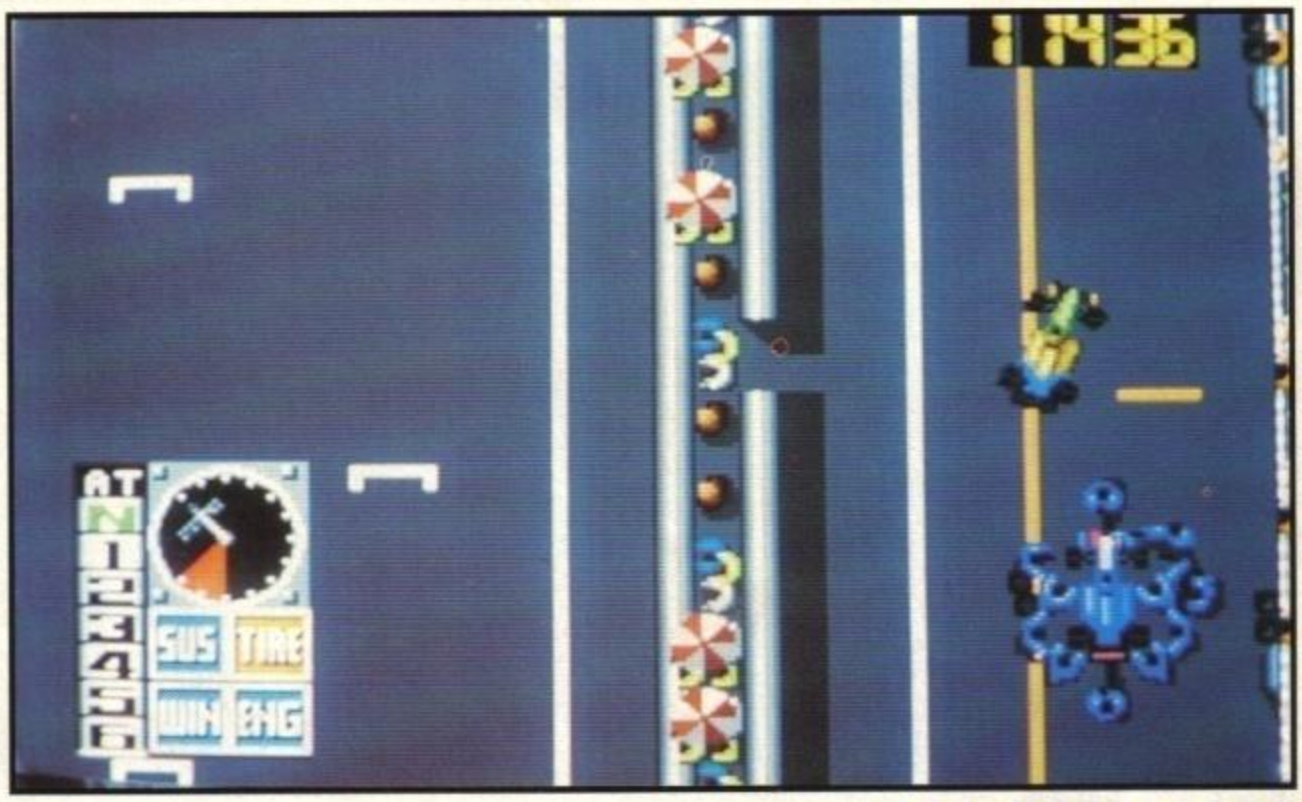
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

●PC ENGINE



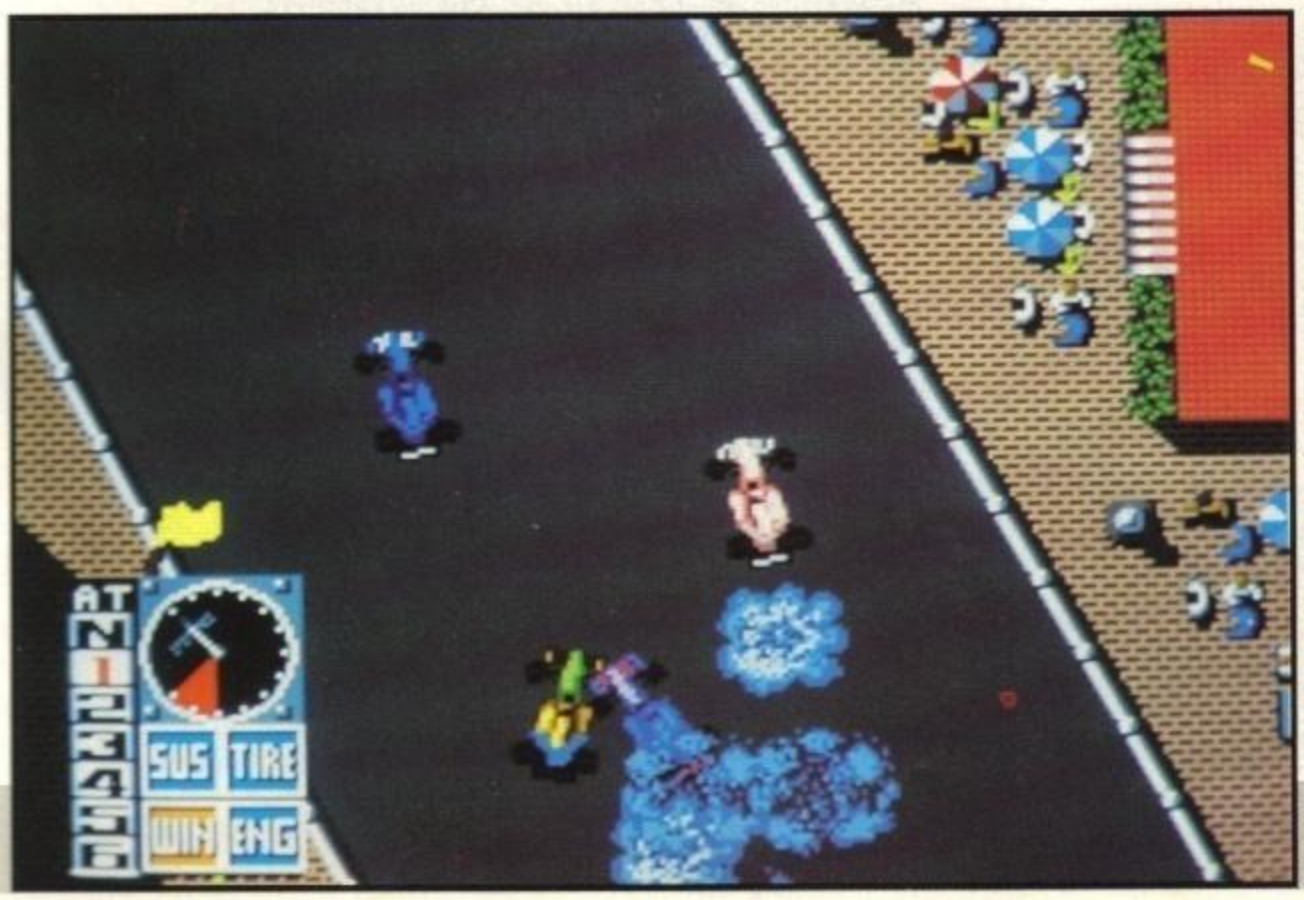
F1 CIRCUS

BY NICHIBUTSU

Sei nato per guidare, ragazzo. Monta su quattro ruote e un volante, e diventi imbattibile. Comunque, non è che le cose vadano benissimo. Tirare allo spasimo il motore della tua Skoda non ha mai reso, e la tua carriera di corridore sembra giunta a un vicolo cieco. Hai bisogno di un vero motore e di una sfida giusta, e subito! Finalmente buone notizie, ora. Alcuni sponsor sono rimasti impressionati dalla tua abilità e ti vogliono nel loro team di Formula 1! Il sogno diventa realtà! Con l'aiuto di una cartuccia Engine, hai la possibilità di guidare per un'intera stagione di corse su una serie di piste.
Ma le corse, disputate sui circuiti a otto corsie, non sono le uniche cose che ti terranno occupato. I meccanici del tuo team sono duri di testa peggio dei guard rail, così che tutte le decisioni vanno prese dal pilota. Loro possono aiutarti solo a cambiare le gomme o sistemare il motore...il gusto della competizione è tutto per te!

Perché perdere altro tempo? Su il casco, motore al massimo, e schiaccia quel pedale!

C+VG HIT!



PC ENGINE

La Formula 1 non è mai stata così divertente! F1 Circus spazza via tutte le schifezze di simulazioni precedenti e trasforma lo sport in un arcade eccezionale! Lo scrolling in questo gioco è incredibilmente veloce: provate a mettere la sesta, e vi sembrerà di volare! Gli incidenti sono roba comune sui circuiti di Formula 1, ma la vostra macchina sembra essere capace di sopportare con facilità anche urti catastrofici! Prendere la mano sulla macchina (specialmente se si tira) richiede molto tempo, e probabilmente passerete un po' di tempo sul circuito di prova, prima di qualificarvi, ma è comunque una gallata, e una volta che riesci a entrare in gara è uno sballo! Cuccatevi 'sto gioco e voglio proprio vedere quando riuscite a smettere!

R. L.

GRAFICA	**89%**
SUONO	**78%**
VALIDITA'	**88%**
GIOCABILITA'	**88%**
GLOBALE	**87%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

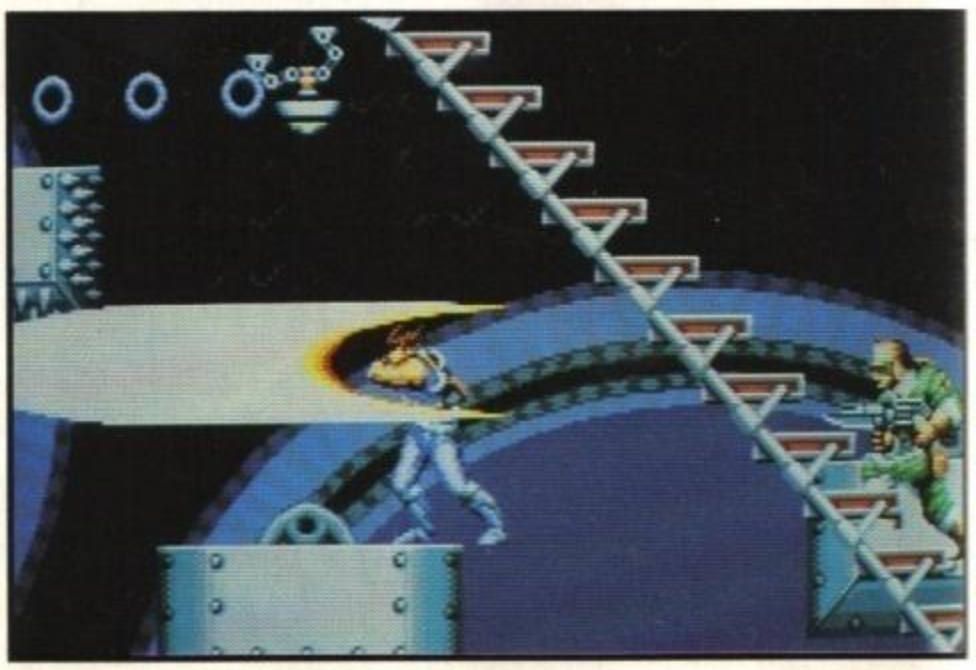
http://www.oldgamesitalia.net/

STRIDER

BY SEGA

C+VG HIT!

L'Eurasia è caduta sotto il controllo di una potenza comunista, aiutata e strumentalizzata da misteriose creature provenienti da un altro pianeta. C'è solo una persona che può risolvere questo casino, e quell'eroe tanto particolare è Strider Hiryu, medaglia d'oro delle gare di "Mr. ginnastica 2048". Strider è stato prelevato per la collottola dalla palestra nella quale viveva ormai da anni e, armato solo con una elettrospada, è stato mandato a spaccare un pò di musi alieni oltre le linee nemiche. Quello che lo porterà attraverso cinque livelli di terrore a scorrimento su otto direzioni è un viaggio di massacro, distruzione & apocalisse a cui potranno sopravvivere solo i più forti per scontrarsi con il leader alieno.



▲ Strider si "lascia un pò andare" con una massiccia lama al titanio.

L'ECCESSO TRANSIBERIANO

Strider contiene cinque immensi livelli. Nel primo si arriva in deltaplano sulla Piazza Rossa, facendo conoscere la morte al titanio ai lacchè comunisti per passare poi a mostrare le proprie acrobazie letali all'assemblea del Cremlino. Poi si va a usare il napalm contro un

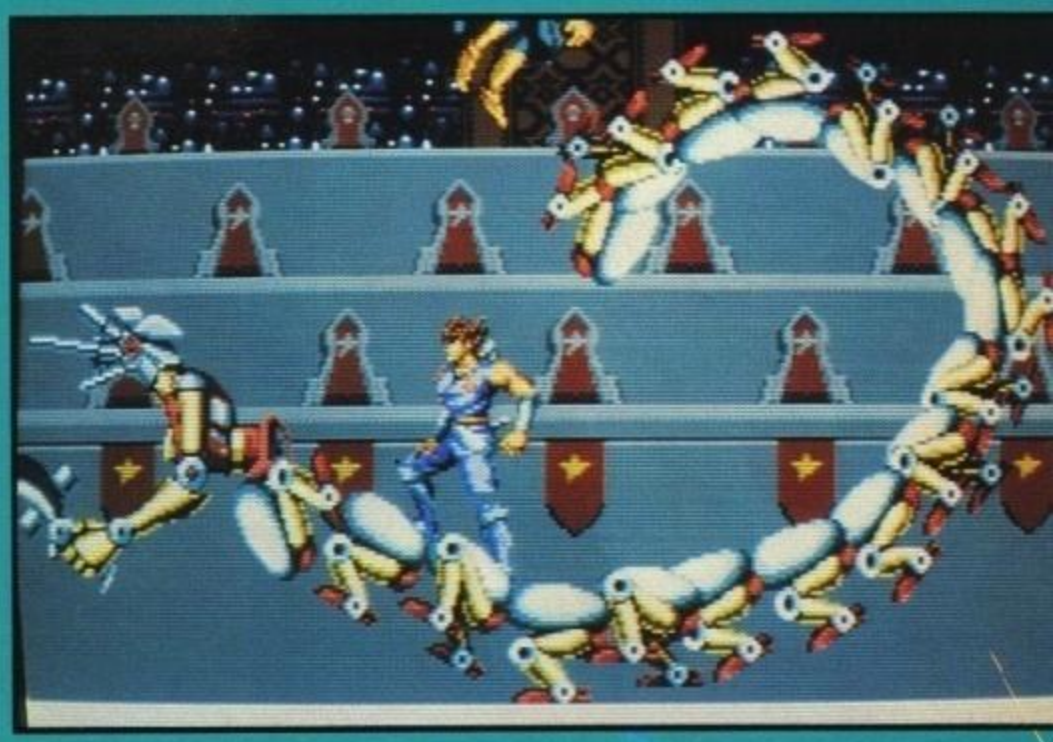
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TENIAMOCI IN FORMA

Nel repertorio di Strider ci sono un sacco di acrobazie. Fa salti mortali, balzi e si appende a ogni superficie dello scenario. A questo punto basta un tocco sulla direzione alta del joypad per farlo saltare sulla piattaforma successiva. Inoltre, Strider presenta per la prima volta la tecnica della "scivolata mortale": muovendo il joypad in basso e premendo il pulsante, Strider scivola nella direzione desiderata e apre in due gli avversari con le lame montate sui suoi stivali!

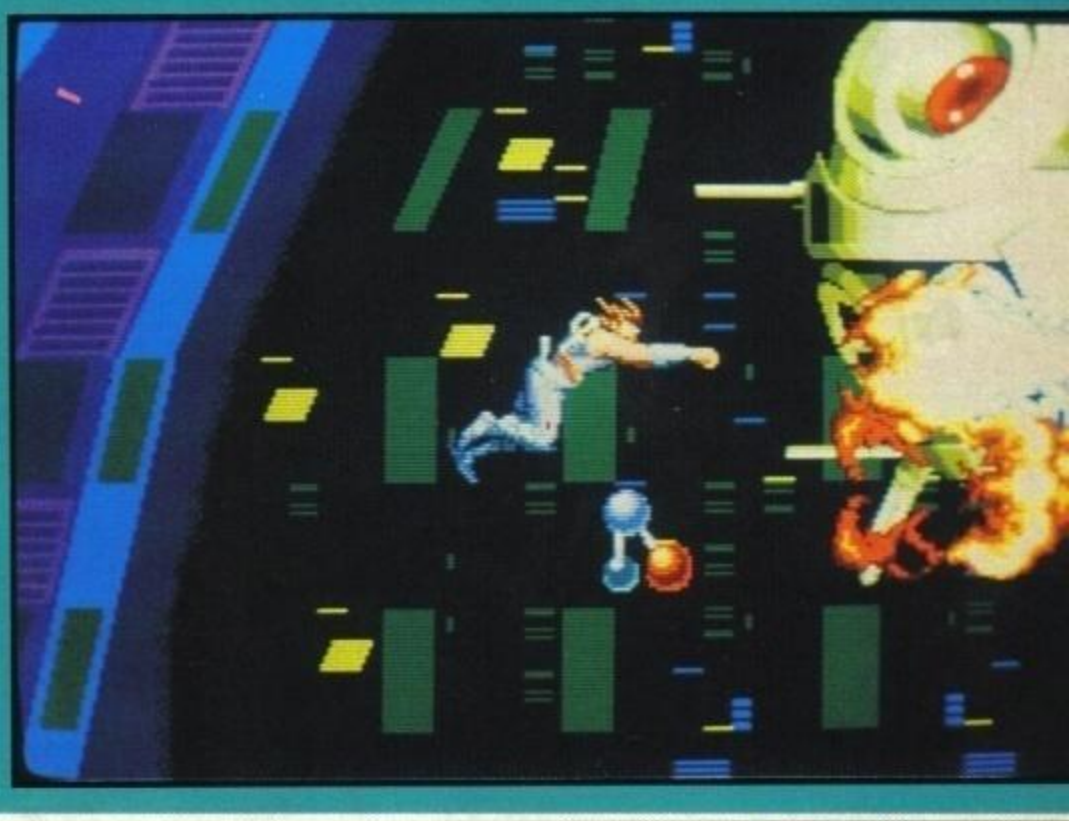
▲ Arrampicatevi nel tunnel di ghiaccio siberiano.



BLASTARE I BOSS

Strider ha una brutta sorpresa: i comunisti alieni hanno piazzato terrificanti guardiani a indicargli gentilmente la strada per l'inferno capitalista! Fra gli altri ci sono il Politburo-serpente, un maniaco armato di frusta, un dinosauro robot e il megaboss alieno. arrrggghhh!

complesso avversario sulle montagne siberiane, indi si passa a blastare una grossa fortezza volante nemica. La scia di distruzione di Strider non si ferma però qui, e prima del suo scontro finale con la corazzatissima fortezza nemica trova anche il tempo di radere al suolo una foresta preistorica.

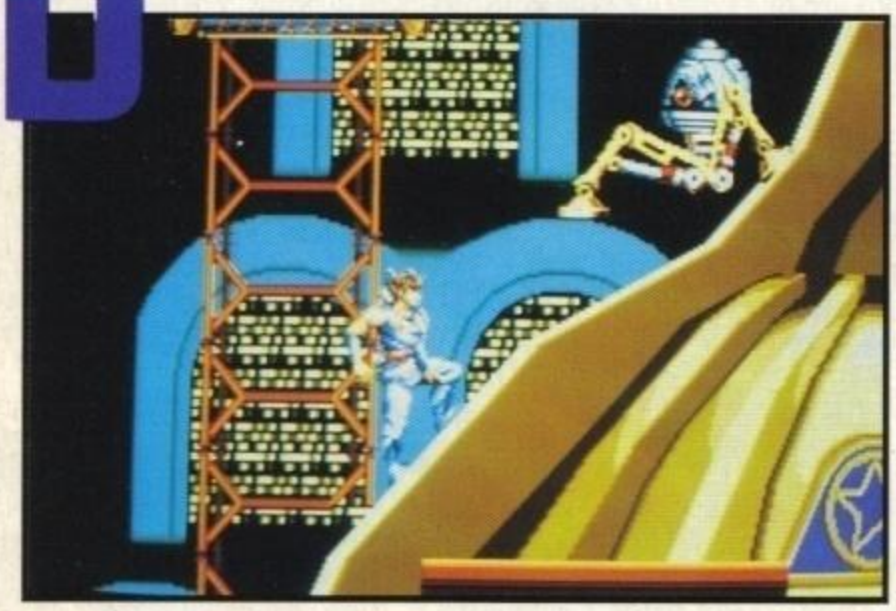


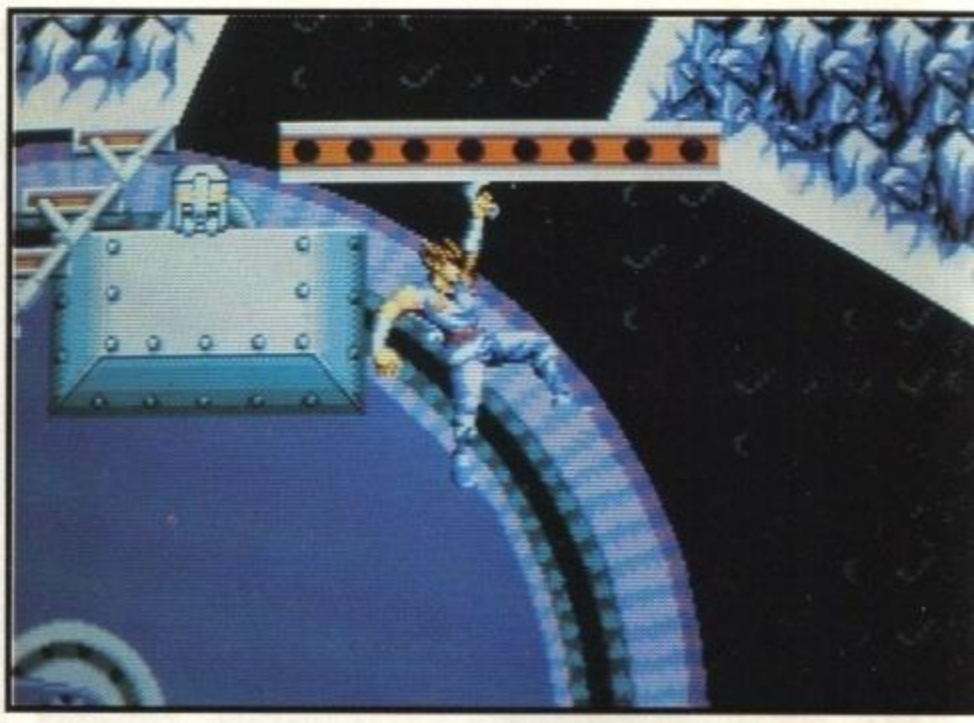
http://www.oldgamesitalia.net/

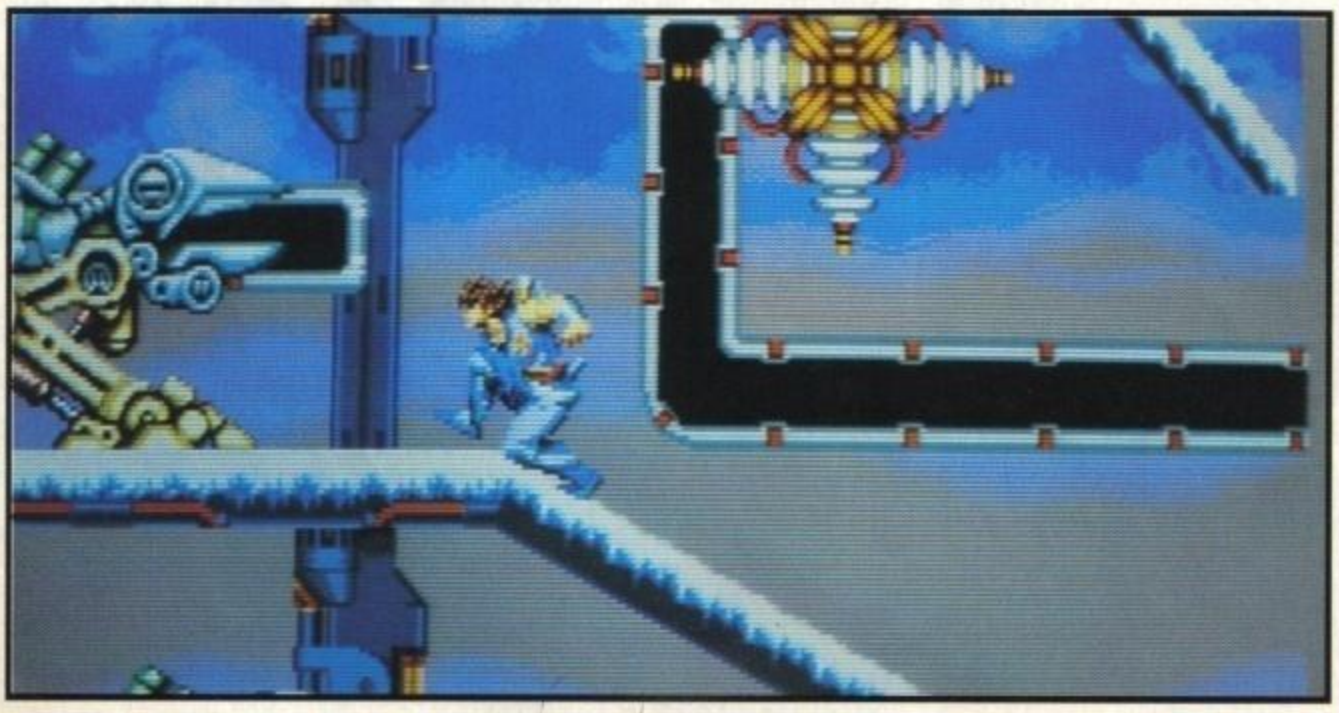
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIDER







MEGADRIVE

Come tutti i migliori giochi Megadrive, Strider è carucc-cio, ma sono tutti soldi ben spesi. Abbiamo consultato i migliori esperti in materia, ed è risultato che Megadrive Strider non ha niente da invidiare al miglior arcade da bar! La grafica e il suono sono esattamente gli stessi, come la giocabilità. Stiamo parlando di una gallata di gioco da piattaforma, il massimo visto finora sulla macchina delle meraviglie a 16 bit di Sega! Per quello che si paga, dunque, non c'è proprio niente da lamentarsi. Compratelo subito e spassatevela! Come ho fatto io.

R. L.

GRAFICA	**96%**
SUONO	**94%**
VALIDITA'	**93%**
GIOCABILITA'	**97%**
GLOBALE	**95%**

UPDATE

Strider esisteva già in versioni a otto e 16 bit da oltre un anno, ma non era questo gran che. Comunque, Strider 2 (recensito in questo numero) è un grosso miglioramento. Una versione di Strider 2 per PC Engine Super Grapx dovrebbe apparire ben presto, così come quella per Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

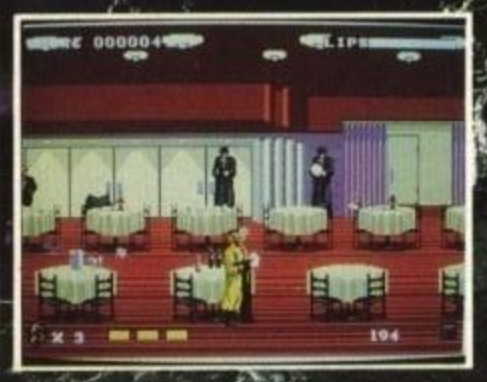
http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA®

Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.

16-BIT

1204 J. BUSTER DOUGLAS NUOVA BOX



1014 DICK TRACY

1081 ARROW FLASH

1114 SHADOW DANCER

Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, 1 control pad e la cassetta "Arcade" - "ALTERED BEAST".

GIOCHI PREZIOSI

SEGA®

MEGA DRIVE®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

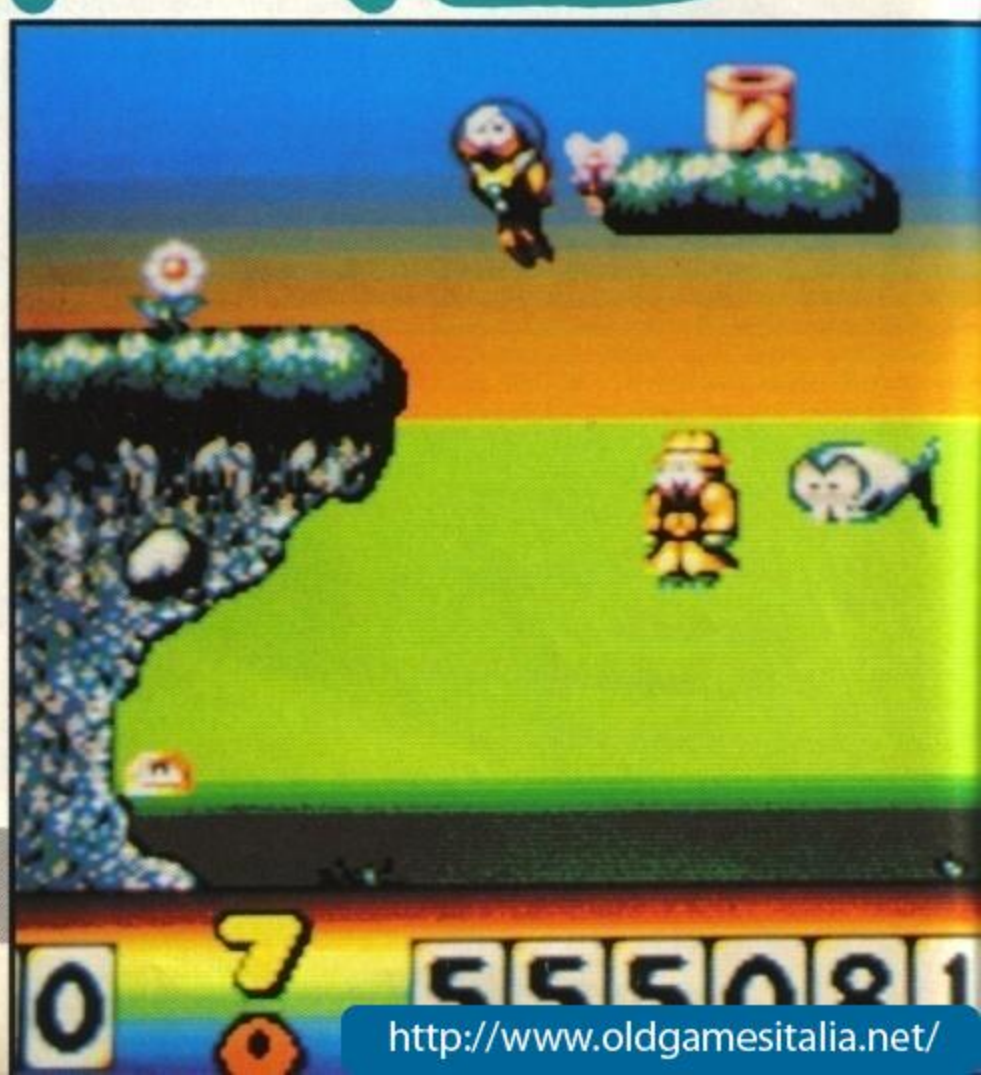
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

●AMIGA

JAMES POND

BY MILLENNIUM



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

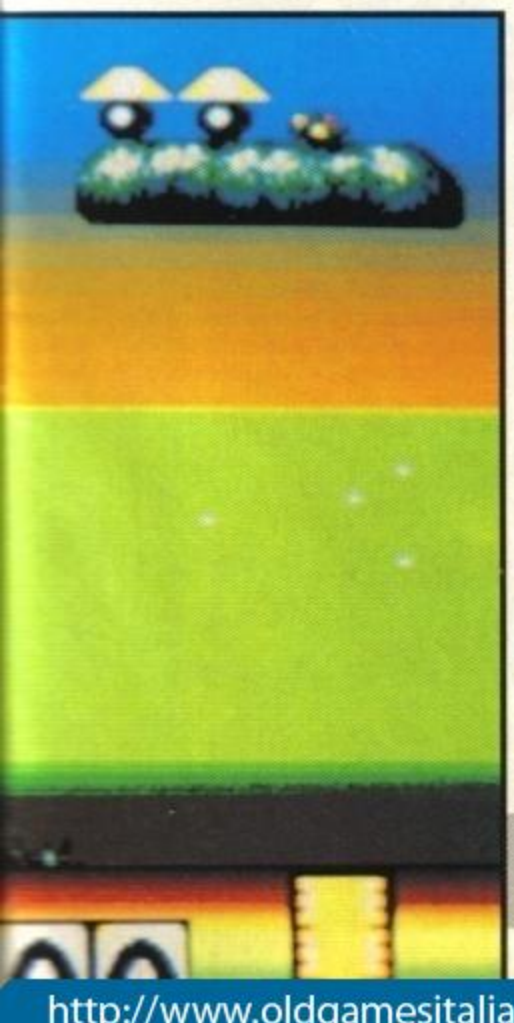
http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG HIT!

Per tutti i servizi segreti! Il terrore si aggira nelle gelide profondità marine! Il malvagio dottor Maybe (il dottor Puodarsi. NdT) è il Grande Vecchio che sta dietro ad attentati terroristici come la cattura di innocenti gamberoni, l'infastidire sirene (!?) e l'inquinamento del mare con scorie tossiche! I malvagi possono essere sconfitti una volta per tutte solo da un vero eroe: l'agente segreto James Pond (Pond significa "stagno". NdT), codice bolla-bolla-7. Il giocatore entra nei panni di Pond per svolgere dodici missioni, tutte in ambiente subacqueo. In una di esse potrà salvare l'oceano da una lenta agonia tappando i barili di petrolio difettosi. in un'altra si tratterà di salvare foche inocenti dalla caccia spietata dei piccoli eschimesi agli ordini del dottor Maybe. Fortunatamente Pond ha la possibilità di emettere bolle d'aria che possono intrappolare i suoi nemici e permettergli di finirli con le sue pinne. Nel corso di una missione, Pond mette le mani su tutta una serie di bonus molto interessanti, nella solita ambientazione marina. Bastoni fatati rendono il nostro eroe invincibile, una gomma da masticare può annientare tutti i cattivi presenti in uno screen, e un cuore regalerà a Pond un'altra vita. Speciali pesci-stella di differenti colori daranno poi a Pond la possibilità di emettere più bolle e di aumentare la sua velocità. Al termine lo aspetta il dottor Maybe in persona, per l'assalto finale. Solo un eroe come James Pond può sperare di salvare la pelle (e, presumibilmente, l'oceano).

UPDATE

James Pond farà presto la sua apparizione anche in versione Atari ST. Aspettatevi più o meno lo stesso gioco, con uno scrolling appena più lento.



AMIGA

WOW! Mi schizzano gli occhi dalle orbite vedendo la grafica e lo scrolling supermorbido di James Pond! Dagli sprite, proprio carini, alla fantastica scenografia (provate a dare un'occhiata alla casa subacquea di Pond!), sembra di stare alla festa della grafica! La giocabilità è pure uno sballo, con un sacco di missioni da completare (A View to a Spill è il mio favorito: gioco di parole tra A View for a Kill, titolo originale dell'ultimo film di James Bond, "Solo per i tuoi occhi", e Spill, che vuol dire "perdita".) e perfino mucchi di bonus nascosti e schermate da trovare. Questo è un arcade mitico, con un sacco di gioco e risate garantite.

R. L.

GRAFICA	95%
SUONO	82%
VALIDITA'	90%
GIOCABILITA'	91%
GLOBALE	90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 10.000
SUPPLEMENTO A VIDEOGIOCHI N. 17 DIC. 1990

ANNUARIO VIDEOGIOCHI '91

SPECIALE

TUTTI I VIDEOGIOCHI PER TUTTI I COMPUTER E CONSOLE

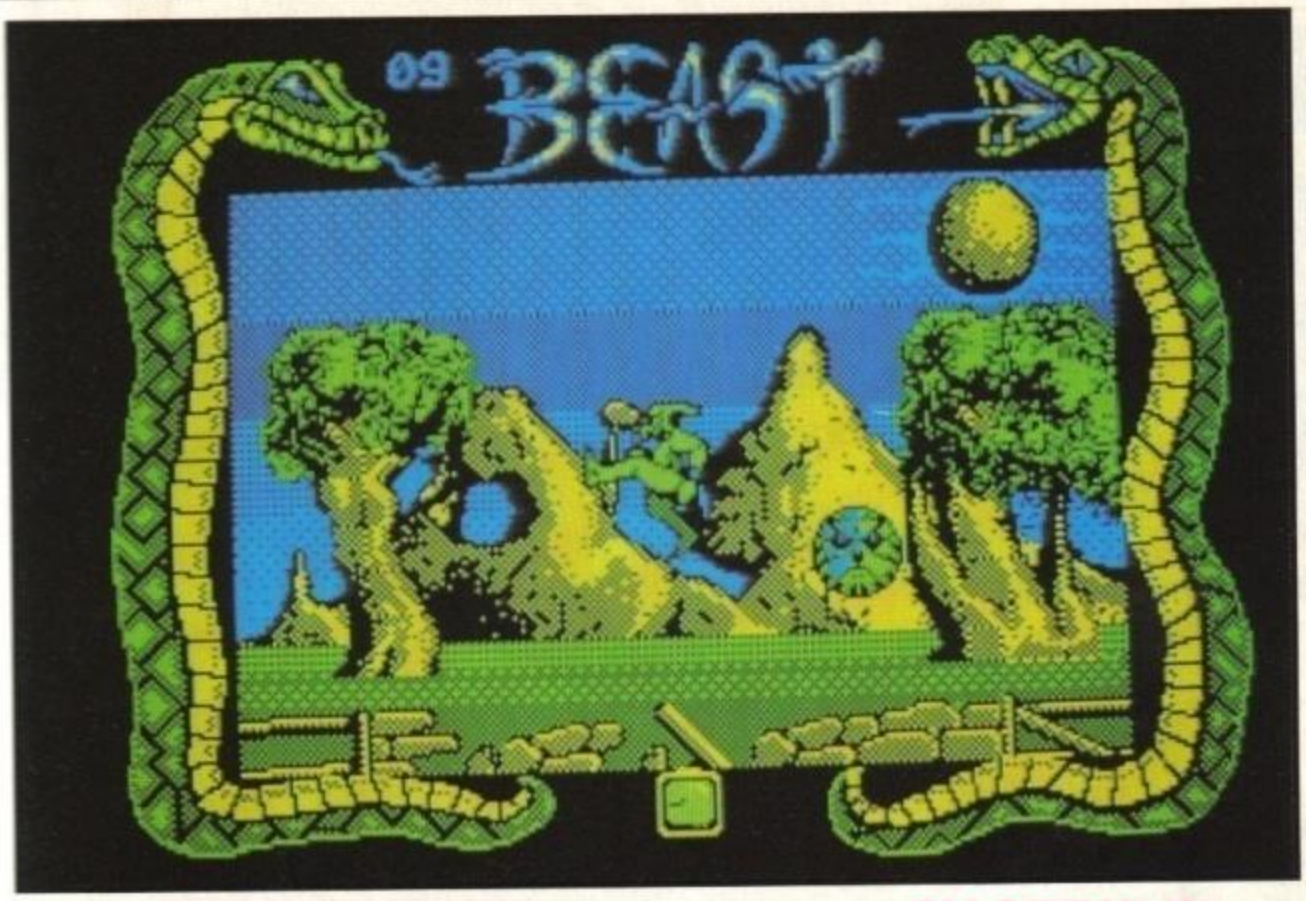
- HOT 20: I BEST SELLER DELL'ANNO
- I MIGLIORI VIDEOGIOCHi SELEZIONATI PER GENERE, ANIMAZIONE, GRAFICA, GIOCABILITA'
- SPECIALE: CONSOLE PER TUTTI
- A PROPOSITO DI COMPUTER: GUIDA ALL'ACQUIST
- INTERVIST A BRIAN F E MARK PICKAVAI
- INSERT I PIU' C

GRUPP JAC

CORRO IN EDICOLA PERCHE' HO SAPUTO CHE C'E' L'ANNUARIO VIDEOGIOCHI '91 CON 128 PAGINE TUTTE A COLORI E...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

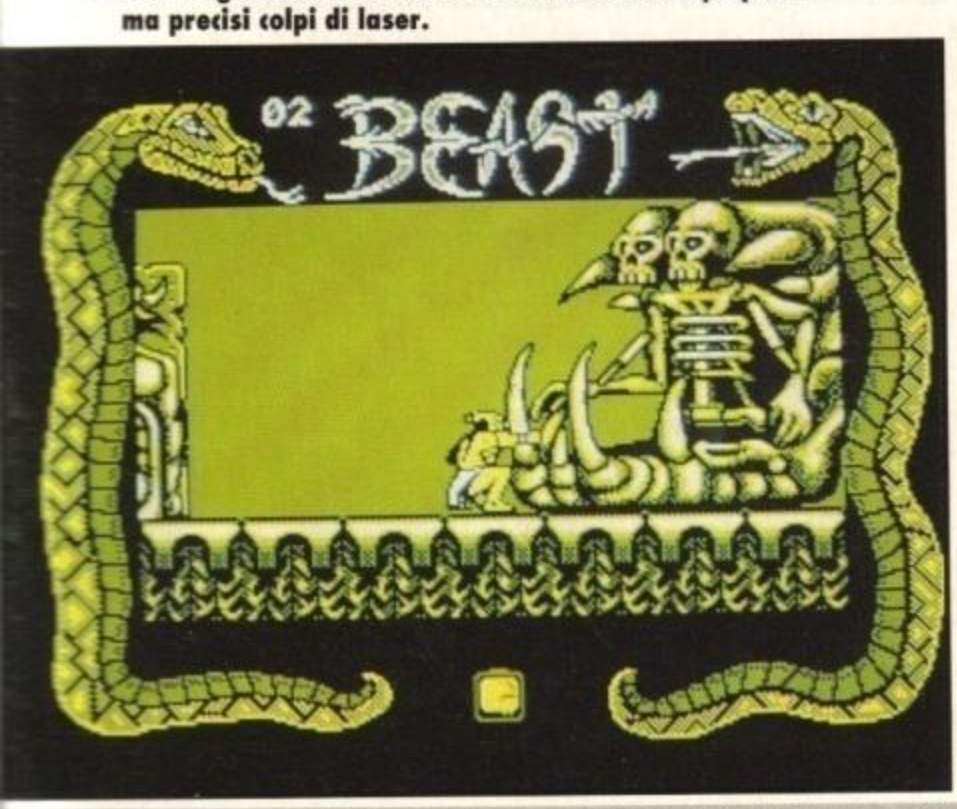
http://www.oldgamesitalia.net/



▲ Beast cammina guardingo nella foresta.

SHADOW OF THE BEAST

▼ Questo guardiano di fine livello si arrende dopo pochi ma precisi colpi di laser.



BY GREMLIN

Dicevano che non si poteva fare, ma erano in errore! Il più grande Amiga demo di tutti è stato trasferito su Speccy e su Amstrad! Lo scenario del gioco è abbastanza chiaro. Un robusto giovane, ahilui, è stato orrendamente deformato e ridotto in schiavitù da Beast Mage, e adesso sembra che lo schiavo voglia vendicarsi del padrone! Il giocatore, col mantello di Beast, attraversa paesaggi con scrolling a otto piani per cercare di detronizzare il mago dopo aver preso a calci suoi servitori. La ricerca lo porta attraverso molti pericolosi livelli in cui si trovano foreste abitate da spettri, castelli dominati da demoni impazzati e un pozzo in disuso... tanta avventura e terrore ad ogni livello!

UPDATE

Beast sta arrivando anche su C64, questa volta per cortesia della Ocean! Vai dal macellaio alle anteprime per la storia completa...

SPECTRUM

Una versione monocromatica del gioco Amstrad proprio buona.

GLOBALE	**83%**

AMSTRAD

Non meniamo il can per l'aia; la versione Amstrad di Shadow of the Beast è buona! C'è un'enorme quantità di dettagli nelle gocce che cadono in scrolling parallasse, ciò dimostra che la grafica ad alta risoluzione a quattro colori lavora veramente bene. Gli srite sono grandi, ben delineati e finemente dettagliati: non commetti errori, Shadow of the Beast è un must. Come anche in Amiga, l'azione "spara e fuggi" è un poco sul semplicistico, ma, per ammissione, è difficile immaginare una conversione migliore di questa. Come gioco, Shadow of the Beast manca ancora di quegli accorgimenti che ne farebbero un classico. Ma se ti piacciono i look del gioco Amiga, corri a prenderlo!

R. L.

GRAFICA	**92%**
SUONO	**65%**
VALIDITA'	**81%**
GIOCABILITA'	**80%**
GLOBALE	**82%**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWERI

IL MERAVIGLIOSO MONDO DI POWERMONGER

Se non scegli di iniziare il gioco su un terreno a caso, la tua avventura comincia sull'isola in alto a sinistra. Da qui potrai poi dirigerti verso le altre, dopo averla conquistata. Ci sono 195 mondi possibili: è una bella cifra anche per un condottiero ambizioso!

BY ELECTRONIC ARTS

C+VG HIT!

Le tue regole erano eque e giuste. Può darsi che il tuo destino non lo sia... Una volta eri il fiero e potente re di Miremer, un paradiso di abbondanza, dove il grano cresceva rigoglioso, i greggi e le mandrie popolavano le colline e ognuno era felice. Ora le cose sono cambiate. Tremendi terremoti hanno devastato il tuo regno, le montagne hanno schiacciato le tue città e di Miremer non resta altro che un vago ricordo. Fortunatamente

▼ **Un villaggio di PowerMonger vive l'autunno.**

LA TERRA PROMESSA

La chiave per la sopravvivenza è ottenere il massimo dalle risorse naturali. I tuoi uomini devono non solo costruire nuove armi, ma anche aratri per i campi e barche per attraversare i corsi d'acqua. Grano e cereali servono per il nutrimento, e l'allevamento del bestiame è essenziale per fabbricare vestiti e avere carne.

CIVILIZZAZIONE

Nelle tue aspirazioni di dominio lo sviluppo della civiltà nel tuo regno è indispensabile. Sarà molto più facile inventare nuove armi, se i

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

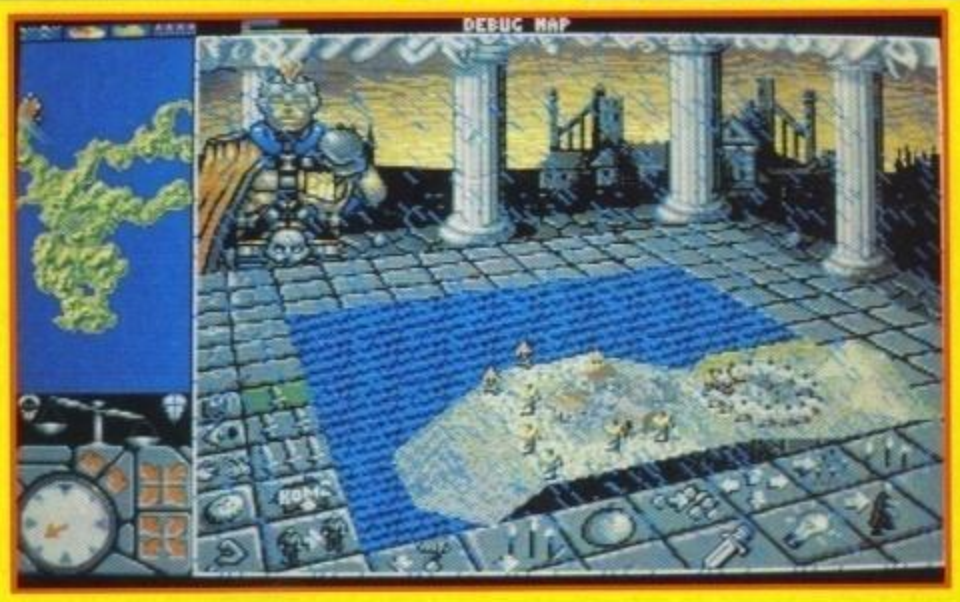
http://www.oldgamesitalia.net/

IONGER

▲ **L'inverno mette a dura prova il villaggio.**

sei riuscito a scappare. Mentre le ultime e definitive scosse di terremoto riducevano Miremer in una edizione terrestre del peggiore degli inferni, ti sei salvato insieme a un pugno di civili e ai tuoi migliori guerrieri. Il viaggio è stato lungo e pieno di pericoli, ma dopo giorni e giorni di cammino e di navigazione, hai avvistato un'isola-paradiso simile a Miremer, dove il vento soffia morbido e dolce e il terreno si annuncia fertile e ricco. Questo è il posto per ricominciare, su questo non c'è alcun dubbio. Il solo problema è che questa terra promessa è già stata colonizzata... Potresti accettare il potere dei nativi dell'isola, ma questo non è certo lo stile di un condottiero e di un re. La tua missione è semplice. Questa terra è tua e la devi conquistare, con mezzi leciti o illeciti, con la pace o con il sangue. Il numero dei tuoi fedeli, però, è veramente piccolo rispetto a quello degli indigeni. Occorre

mercanti frequentano regolarmente le tue città. Avrai anche bisogno delle materie prime, per fabbricare catapulte, spade, archi, lance.



GIOCHI DI GUERRA

La violenza esiste dappertutto, anche in PowerMonger. I tuoi capitani setacciano il paese alla ricerca di nuove reclute e nuovi campioni, e chi tradisce viene subito eliminato. Ma l'esercito ha anche altri compiti. I capitani possono spiare le retrovie nemiche, alla ricerca di preziose informazioni. In ogni momento le tue truppe possono conquistare altri territori per impiantare nuovi insediamenti. Gli ordini vengono trasmessi tramite piccioni viaggiatori, per cui c'è sempre un certo ritardo tra un tuo ordine e la sua applicazione sul campo.

UN PIANO ASTUTO

Un esercito deve anche essere intelligente per vincere. Alcune città possono sorgere ai piedi di una montagna per evitare il gelido abbraccio dei venti da nord. Le caratteristiche del paesaggio possono essere sfruttate per attacchi di sorpresa, o come barriere di protezione per un accampamento. Nelle terre di PowerMonger, le foreste offrono un'eccellente copertura.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

POWERMONGER

Preparati all'attacco!

usare attenzione e intelligenza. I tuoi uomini potrebbero saccheggiare qualche piccolo villaggio, ma per le città più grandi bisognerà reclutare nuovi soldati. C'è però un fattore che ti può favorire. Non sei il solo invasore su quest'isola. Dal mare sono arrivati altri viaggiatori, con i tuoi stessi obbiettivi. Se tu riuscissi a far passare dalla tua parte le persone giuste, con l'arte della diplomazia e quella della spada, il tuo compito sarebbe facilitato. Ricorda, comunque, che potrà esserci un solo dominatore...

AMIGA

Populous era considerato uno dei migliori giochi di strategia di tutti i tempi ma, credeteci o no, PowerMonger non lo vede nemmeno!. I guerrieri brandiscono spade e le armate si affrontano a colpi di catapulta. Nei villaggi ferve l'attività di tutti i giorni, e gli allevatori si prendono cura delle lpecore! La grafica, poi, fa andare via di testa. Le condizioni meteorologiche di ogni stagione provocano stupendi effetti visuali, siano pioggerelle primaverili o tempeste di neve. Il suono poi è ancora meglio. Gli uccelli cantano, le pecore belano, si sentono perfino i piccioni viaggiatori e, dopo ogni combattimento vinto, i soldati intonano alcuni "Hey!" di esultanza. La profondità del meccanismo di gioco è semplicemente il massimo, con effetti davvero grandi. Guardare i propri uomini trasportare una nuova barca fino al fiume, metterla in acqua, salirci e traversare il fiume è una roba da far schizzare il cervello! Garantito per durare mesi, PowerMonger è il miglior gioco di strategia finora uscito su Amiga, accetto scommesse in proposito!

R. L.

GRAFICA	**97%**
SUONO	**97%**
VALIDITA'	**95%**
GIOCABILITA'	**94%**
GLOBALE	**95%**

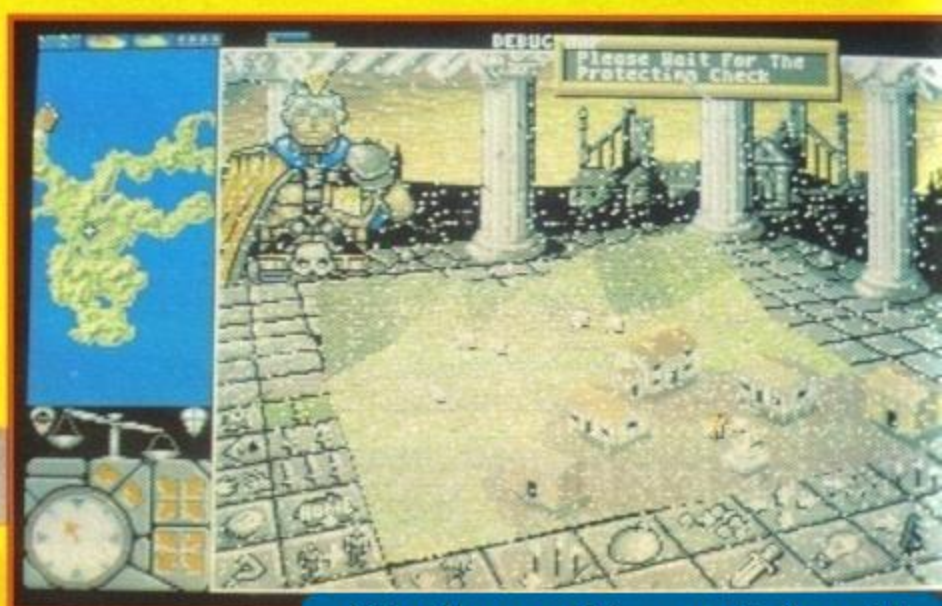
C+VG HIT!

UPDATE

Imminente la versione su ST. Anche questa bella come quella Amiga: non perdetela!

LE QUATTRO STAGIONI

Nel programma il tempo passa con il succedersi delle quattro stagioni, ognuna delle quali influenza le azioni e le capacità della popolazione. L'inverno porta la neve, che nasconde i prati fino alla primavera. Nei caldi giorni d'estate si può ascoltare il canto dei grilli, finché non arrivano le piogge e i venti autunnali. Un fronte di alta pressione avanza da nord-est... (Basta! NdR)



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

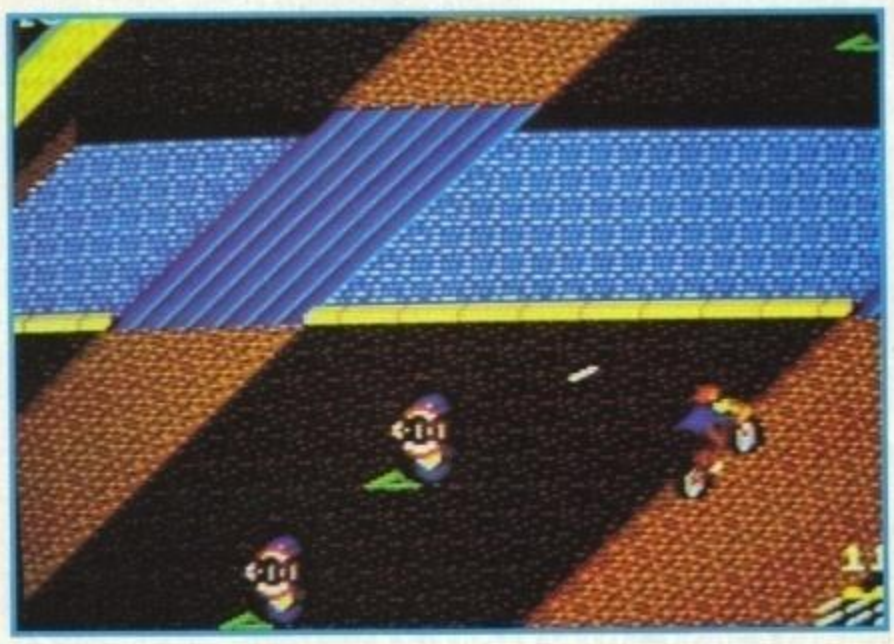
http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Due ruote sono meglio di una!

PAPERBOY

BY US GOLD

E' mattina presto e tutto intorno a Suburbia, popolazione compresa, si sta svegliando per affrontare un altro luminoso assolato giorno. Il problema è che tutti vogliono la consegna a domicilio del giornale (sono troppo pigri per andare in edicola come faccio io!) ed alcuni ragazzi atletici si incaricano di consegnare il Daily Sun agli abbonati che lo aspettano. Accettate il lavoro, ma come Paperboy siete un po' precipitoso e perciò, inforcata la BMX e vi buttate in strada lanciando i quotidiani nelle case degli abbonati. Facile no?! Gli abitanti non abbonati sono pochi, ma faranno di tutto per mettervi il bastone fra le ruote. Breakdancers e Sinclair CSS cercheranno di sbarrarvi la strada, ma la maggior parte di questi ostacoli possono essere superati lanciando un giornale. Allo stesso modo, i quotidiani diventano letali, se piegati in due a mo'di arma e lanciati contro i non abbonati. Potrete assicurarvi punti extra di vandalismo e altri ancora se rompete le loro finestre. Sette giorni di lancio di giornali in questa cartuccia Sega e alla fine di ogni giorno vi viene data la possibilità di guadagnare un cospicuo, succoso bonus completando una gara in BMX.



▲ Eccovi quasi alla fine dell'attacco in BMX

C+VG HIT!

SEGA

Paperboy si classifica come una delle migliori conversioni arcade per Sega Master System ad oggi, presenta una grafica luminosa e colorata, un grande scrolling e tanti e carini tocchi umoristici al suo interno che strapperanno sicuramente qualche sana risata. Tutte le caratteristiche dell'arcade (come il livello selezionabile) vengono fedelmente riportate in questa conversione, rendendolo un game che vi farà tornare al vostro Sega mesi dopo l'acquisto. A mio parere, l'unico difetto di questo quasi-capolavoro Sega è il suono un po' troppo metallico. I possessori di Sega non sono particolarmente abituati a conversioni arcade decenti, ma Paperboy e Gauntlet aiutano ad alzare la media, fortunatamente!

GRAFICA	88%
SUONO	69%
INTERESSE	88%
GIOCABILITA'	90%
GLOBALE	88%

UPDATE

Paperboy è già disponibile su micro e tutte le conversioni 8 bit (a parte quella per C64, la peggiore in assoluto) sono buone. Le conversioni 16 bit non sono male sia come realizzazione che come rapporto qualità prezzo, su etichetta Elite.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL

NELLE VESTI DI DOUG QUAID
SEI TORMENTATO DA INCUBI
OSSESSIONANTI. LA TUA VERA
IDENTITA' E' MESSA IN DISCUSSIONE.
SARA' L'AGENZIA REKALL,
SPECIALIZZATA IN VIAGGI-VACANZE
E ALLA QUALE TI RIVOLGERAI,
CHE DARA' INIZIO AD UN'ESPERIENZA
PER TE INEGUAGLIABILE.

....UN VIAGGIO DA
INCUBO NEL
21° SECOLO
SUL PIANETA
MARTE.

C64 C/D L. 19.500/25.000 - AMSTRAD C/D L. 19.500/29.000
SPECTRUM C. L. 19.500 - AMIGA L. 29.000 - AT.ST L. 49.000

ocean®

©1989 CAROLCO PICTURES, INC.

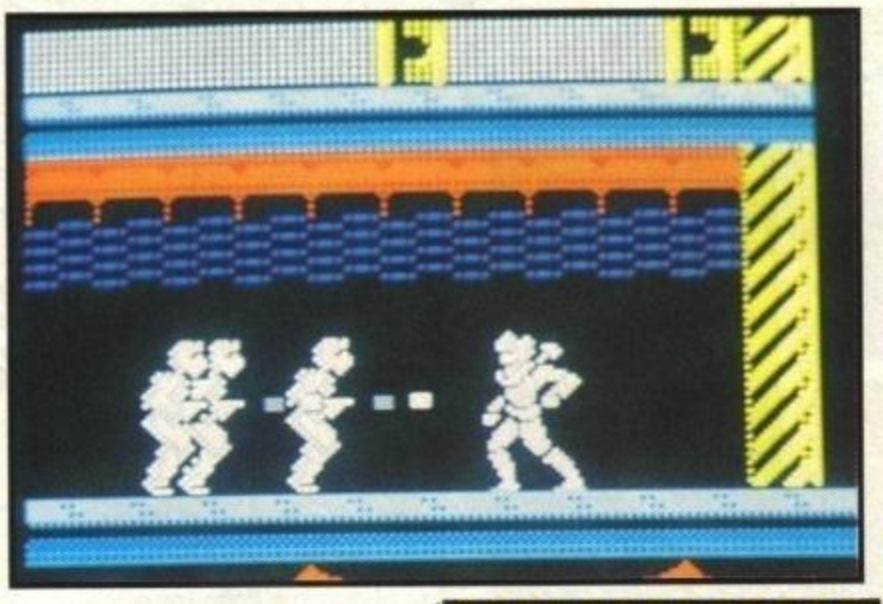
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ C'è uno sfacelo di suoni digitalizzati per chi ha il 128 K

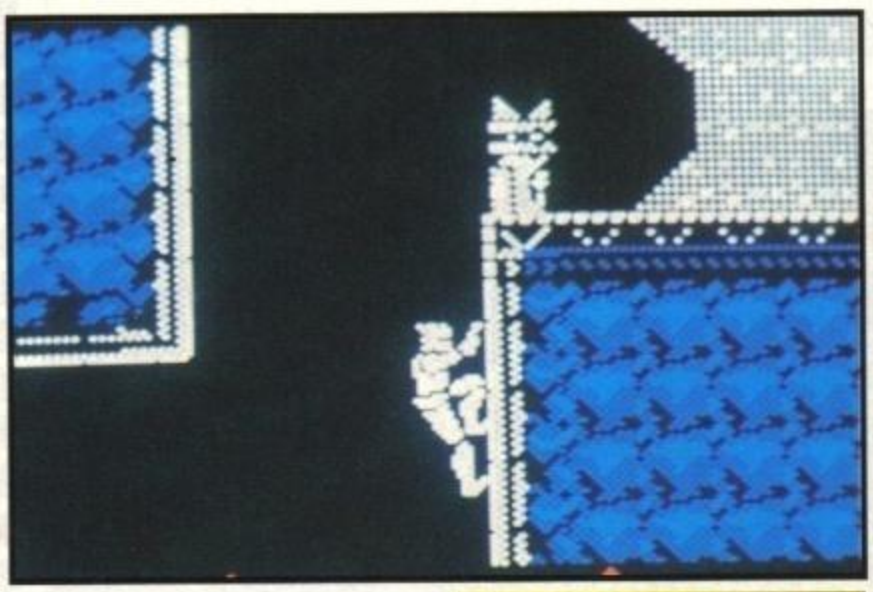


▲ Strider abbatte i nemici!

STRIDER 2

BY US GOLD

Proprio quando Strider pensava di sciogliere la forza di pace interplanetaria, il governatore della Terra viene rapito da una banda di alieni affamati di energia! Così, fermandosi solo per riprendere la sua fidata lama al titanio e la sua nuova pistola laser, Strider si avvia verso i cinque territori alieni che dovrà distruggere prima di poter soccorrere il governatore (che, guarda un po', è una donna).
Il viaggio verso lo scontro finale porta Strider attraverso una foresta infestata da alieni, e poi sulle due torri che formano il sistema di difesa esterno alieno.
Una volta superati questi ostacoli, Strider deve aprirsi la via attraverso caverne sotterranee fino alla centrale energetica, da distruggere prima di di salvare la ragazza, tenuta prigioniera sulla Earth Spacecraft.
Strider ha con sé alcune sorprese per i suoi nemici. In particolare la possibilità di di trasformarsi in un robot, proprio ciò che serve per incenerire tutti nemici, che sono tanti!



▲ Scala facilmente i muri!

▼ Così freddo... così determinato... è Strider

UPDATE

Strider 2 apparirà presto su C64, Amiga, Amstrad CPC e su console GX400.

ST

Sicuramente meglio del gioco originale, ma il campo di gioco, strettissimo, non è proprio bellissimo. Raccomandato agli amanti dei giochi di piattaforma.

GLOBALE	80%

SPECTRUM

Devo essere stato l'unico al mondo che pensava che tutte le versioni originale di Strider fossero brutte.
E' stata una sorpresa scoprire che Strider 2 è tutta un'altra minestra. Sebbene non sia l'arcade originale, Strider 2 è uno sballo fin dall'inizio.
La giocabilità è buona, e il programma risponde bene.
La grafica è coloratissima (a volte perfino troppo), lo scrolling è veloce e dannatamente morbido.
Ci sono un mare di livelli e sono tutti piuttosto ampi, così che la durata dell'interesse per il gioco è garantita. Il problema è che ci sono tantissimi giochi di piattaforma per lo Spectrum che sono migliori. Compratelo, se vi piace giocare al vero Strider.

R. L.

GRAFICA	80%
SUONO	72%
VALIDITA'	79%
GIOCABILITA'	82%
GLOBALE	80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST BUDGET

STAR WARS

HIT SQUAD

Non molto tempo fa, in una vicina galassia, apparve Star Wars, gioco arcade ed esplosivo soft con grafica vettoriale e voce digitalizzata. Qualche anno fa, venne realizzato su tutti i formati possibili ed immaginabili ed ora lo ritroviamo tra i nostri budget. E' un gioco semplice nel quale devi colpire le navi nemiche, volando sopra la superficie di Death Star, distruggere trincee e cercare, in sostanza, di porre fine al dominio della terribile potenza aliena. Il tuo X-Wing ha un limitato numero di schermi protettivi che una volta esauriti aprono la strada a un mare di guai. Nonostante le innovazioni apportate, Star Wars rimane un po' troppo ripetitivo (ronf... ronf!). La versione Amstrad è comunque molto divertente e facile da maneggiare; mentre, la versione per C64 è lenta come una lumaca (pfuihhh...), con ship che si muovono a scossoni ai bordi dello schermo. Un buon investimento, dunque, per i possessori di CPC ma non possiamo dire altrettanto per chi dispone di un C64.

C 64

Oh, povero me! Saranno pochi quelli che acquisteranno questo soft: solo il prezzo lo rende interessante...

GLOBALE 56%

AMSTRAD CPC

Una buona conversione abbastanza esplosiva. Dopo averci giocato un tot di volte, è ripetitivo. Peccato!

GLOBALE 80%

BARBARIAN II

KIXX

Torniamo un po' indietro nel tempo quando gli uominini erano uomini e le donne vere donne!... e grossi dinosauri seminavano il terrore su tutto il pianeta. Le leggende narrano di un coraggioso guerriero venuto dal regno di Odino per liberare la principessa Mariana caduta nelle mani del maligno mago Drax. In Barbarian II ritorna per distruggere Drax una volta per tutte! Nei panni di Barbarian o Mariana cominci il tuo viaggio attraverso paesaggi pericolosi, caverne e prigioni sotterranee combattendo contro i vari mostri che cercano di sbarrarti la strada. Inizialmente i controlli ti sembreranno complessi, ma

ZANY GOLF

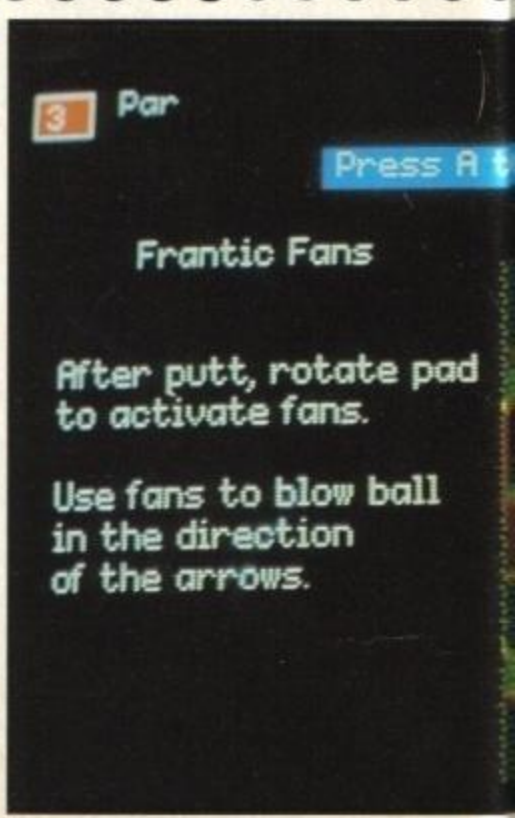
ELECTRONIC ARTS

Dal titolo intuisci facilmente il genere di game che ti proponiamo: una simulazione di golf che soddisfa le aspettative anche dei più esigenti. Sembra tutto facile, evidentemente devi colpire la pallina, semplice no? Il difficile è mandarla in buca con un numero di colpi limitati per poi passare alla successiva. Un campo di golf ben strano questo!
Oltre agli ostacoli naturali il tutto è complicato da mulini a vento, bottiglie di ketchup, hamburger saltellanti, castelli, laser, cannoni e anche flipper... una bella accozzaglia!
Gli effetti grafici sono un po' sgranati ma questo non sminuisce il gioco in se stesso. Il prezzo non è molto alto e quindi alla portata di tutti. Impugna la mazza e preparati alla sfida!

AMIGA

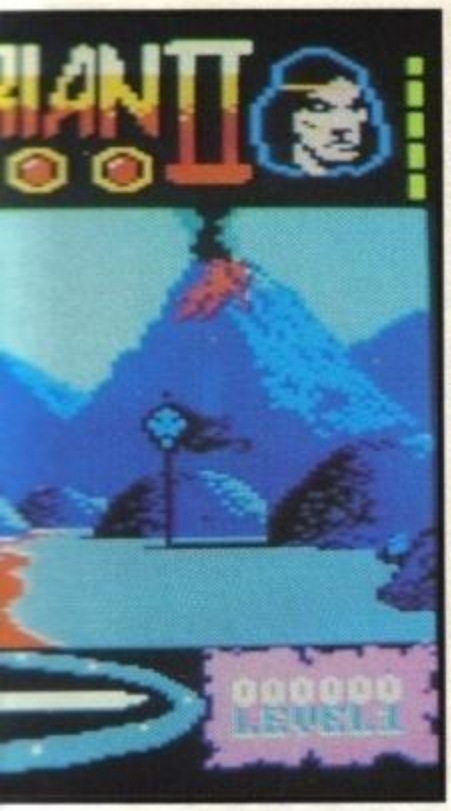
Se volete divertirvi non vi resta che acquistarlo!

GLOBALE 88%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



una volta presaci la mano, è puro divertimento. La grafica è molto colorata e ben animata, con gag molto divertenti anche quando incontri la morte. Il suono, in effetti, non è molto fuori dal comune ma la maneggevolezza è esemplare. Con tutto il divertimento e l'azione che offre, Barbarian II è uno di quei soft da acchiappare al volo!

AMSTRAD CPC

Un brillante soft in cui le botte da orbi regnano sovrane a buon prezzo !

GLOBALE 90%

OUT RUN

KIXX

Questa folle corsa in auto di casa Sega ha riscosso molto successo nelle sale gioco di tutto il mondo per diversi anni ed è sulla buona strada per raggiungere il rango di best-seller anche su micro. Per il signor Bianchi di Roma che ancora non conosce questo soft, possiamo dire che ha tra le mani il volante di una potente Ferrari Testarossa al fianco di una bionda tutta curve!!! Volare sulle highway americane percorrendo un determinato percorso entro un tempo prestabilito è l'obiettivo da raggiungere. Facile, no? Non adagiarti troppo! Curve pericolose, dossi e aree trafficate tentano di rallentare la tua corsa e rischi sovente di ridurre la tua Ferrari ad un bel cumulo di rottami. Sfortunatamente la conversione per micro e soprattutto quella per C64, non è proprio eccezionale, anzi lascia un po' a desiderare come grafica e la sensazione di velocità praticamente non esiste come pure suono e maneggevolezza. Lasciatelo perdere a meno che non siate completamente invasati.

C64

Disastroso! Bruttissima conversione di un buonissimo coin-op...

GLOBALE 48%

POWER DROME

ELECTRONIC ARTS

Dimenticatevi di Brand's Watch e di Silverstone. Il futuro della Formula 1 è ora nelle mani di Powerdrome, nel quale l'alta velocità ha rimpiazzato antichi accessori con equipaggiamenti ultramoderni sul genere di Afterburner! Una delle carte vincenti di Powerdrome è la possibilità di giocare in due simultaneamente (anche gareggiare contro due macchine controllate dal computer) a tutta birra su un tracciato che scorre in 3D. Su tutti e tre i formati (PC, Amiga e ST) Powerdrome non delude le aspettative, mentre... piccola spina nel fianco, la poca maneggevolezza dei comandi crea qualche problema. Peccato, questo piccolo difetto sminuisce un gioco che sarebbe altrimenti stato brillante.

PC

Abbastanza buono ma il metodo di controllo del game lascia a desiderare.

GLOBALE 76%

AMIGA

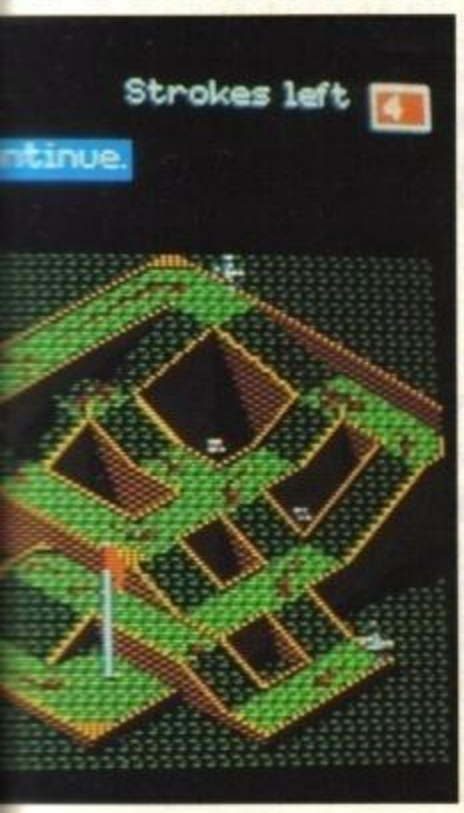
Il metodo di controllo è ben concepito, ma dal lato maneggevolezza affibbiamo a Powerdrome un bello zero!

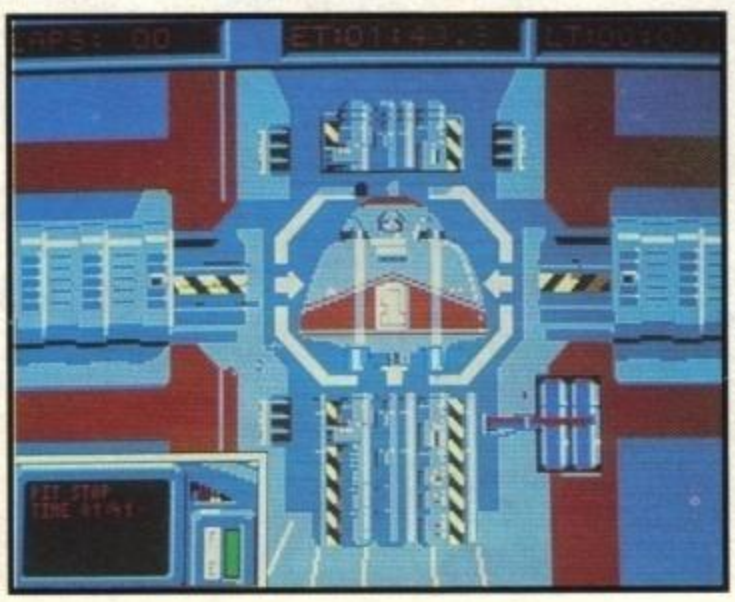
GLOBALE 79%

ST

Giudizio identico alla versione PC. Non male ma neanche bene.

GLOBALE 76%





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI BUDGET

DELTA

KIXX

Da un po' di tempo stanno accadendo strane cose agli ship commerciali che osano avvicinarsi all'orbita del pianeta Delta. Voci di corridoio dicono che si tratti di una minaccia aliena con un nome incredibilmente sciocco che ha cominciato a richiedere un po' troppe informazioni sullo svolgimento del commercio intergalattico ed ora si sta divertendo a fare esplodere gli ship prima che arrivino a destinazione! Nelle vesti dell'eroe di turno ti ritrovi a saltellare in uno scrolling molto versatile tentando di ridurre a pezzi tutto ciò che assomiglia vagamente ad un alieno... Questo lungo viaggio ti porterà ad affrontare 32 livelli con tanta di quell'azione da farti strabuzzare gli occhi: non accade molto spesso su C64! Non ti sto prendendo in giro! Al tutto aggiungi effetti grafici eccellenti, esplosioni splendide e insuperabili e grande maneggevolezza. Agita il tutto nello shaker ed ottieni un soft che merita un posto d'onore in tutte le gameteche! Da acquistare senza incertezze!

THE BARD'S TALE 2

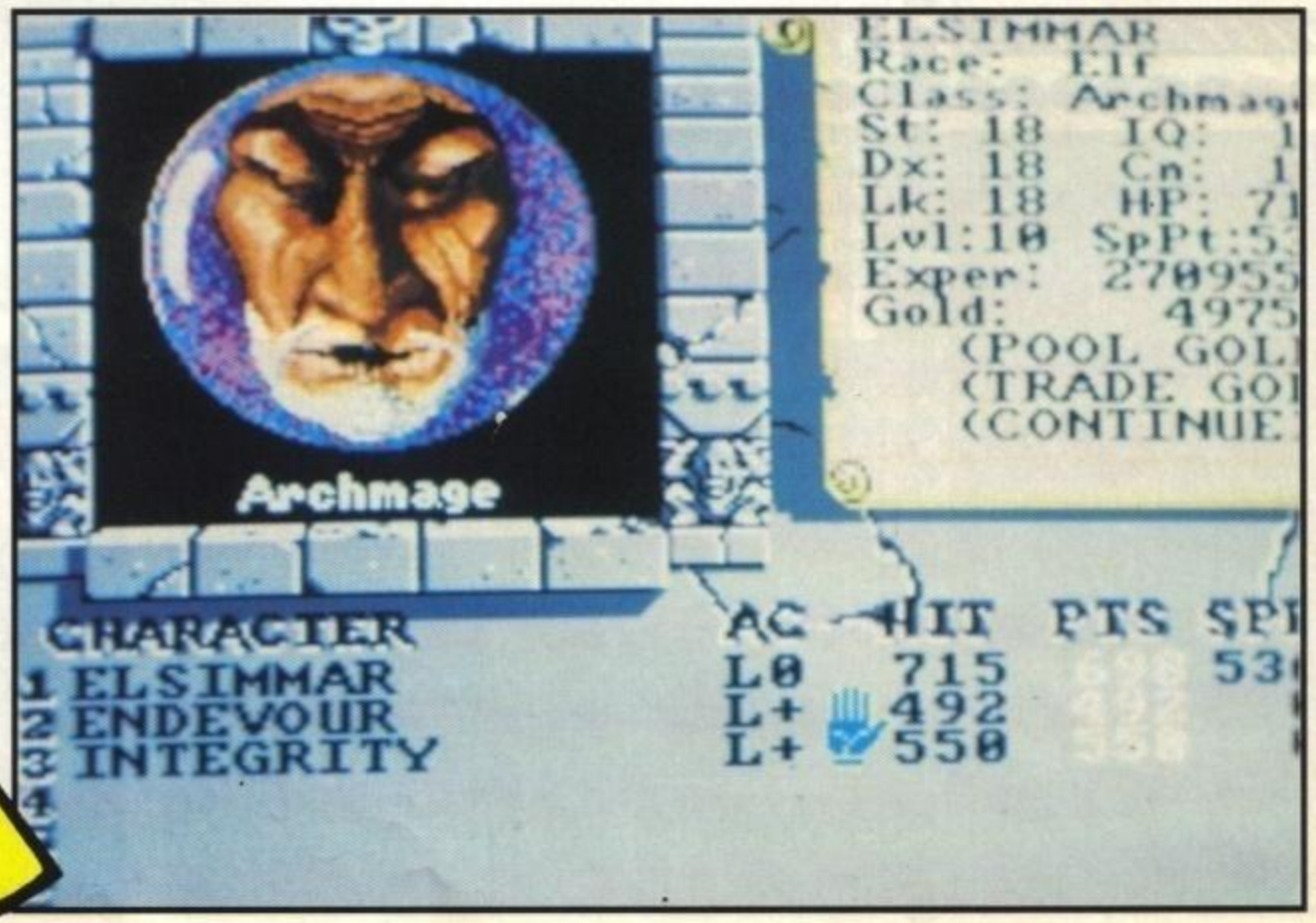
ELECTRONIC ARTS

Siamo sicuri che hai preso a pugni e messo K.O. Mangar in Bard's Tale, ebbene ora, dopo essersi leccato le ferite, ritorna in forze e, per meglio disseminare morte e miseria sul nostro pianeta, ha portato con se anche il diabolico Arch Mage e Lagoth Zanta.
C'è bisogno di un gruppo di eroi e, manco a dirlo, la nostra gagliarda gang di guerrieri e stregoni possiedono tutti i requisiti richiesti! Devi cercare di respingere con tutte le forze la potente armata di Zanta se vuoi scongiurare la diabolica minaccia di questo diabolico soft di Electronic Arts. Effetti grafici e sonori di ottima concezione e una maneggevolezza esemplare ti accompagnano: ecco un game che ti offre letteralmente mesi di divertimento.
The Bard's Tale 2 è semplicemente un acquisto essenziale: comprare subito!

AMIGA

Un successo totale anche in questa versione. Ecco un modo per spendere bene i vostri soldi!

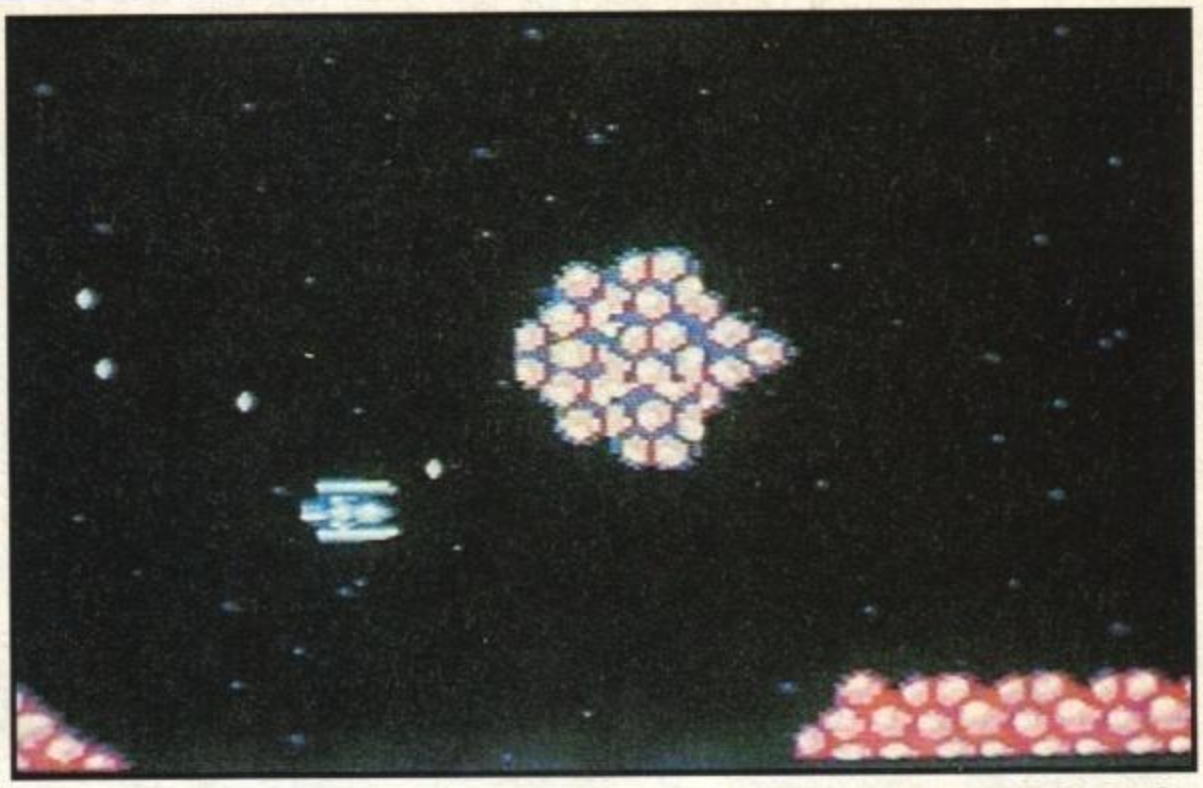
GLOBALE 94%

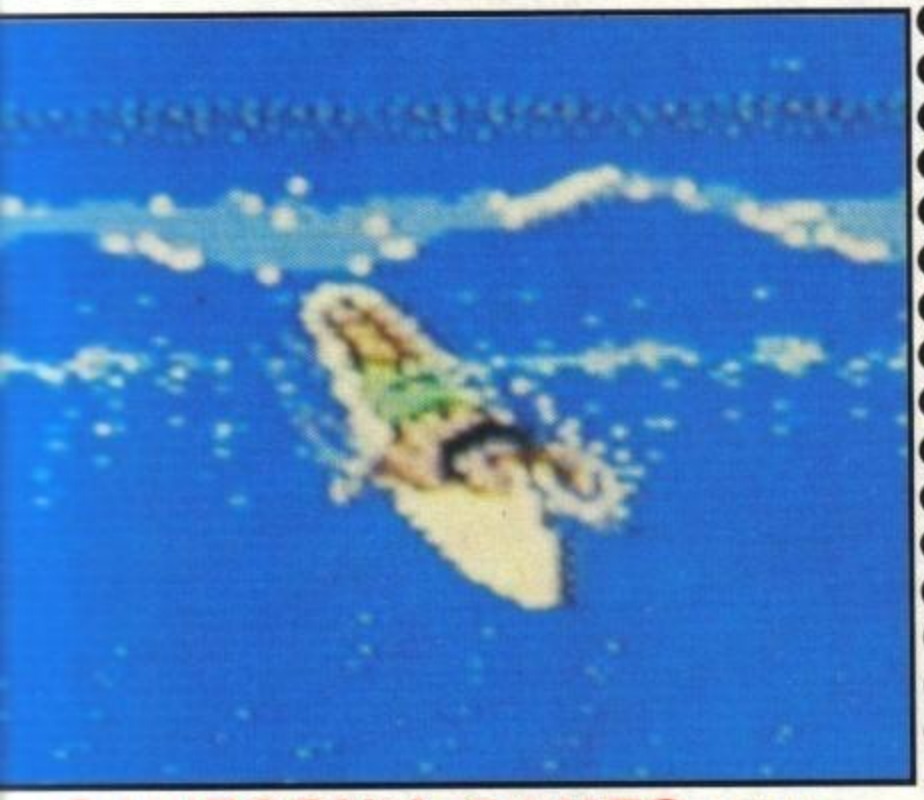


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





INTERCEPTOR

ELECTRONIC ARTS

Interceptor è uno dei tanti episodi della lunga serie di games spaziali che ti vede alle prese con un F/A-18 Hornet e un F-16 Falcon. Ti aspettano cinque diverse missioni in un'azione no-stop per raggiungere l'ambito titolo di eroe americano. Questo soft ha riscosso, alla sua uscita, molto successo, infatti, è stato il primo simulatore di volo ad adottare la grafica vettoriale. Interceptor dispone di un controllo facile che contribuisce a migliorare la sensazione di realismo in ogni missione. Sfortunatamente chi ha apprezzato F-19 Stealth Fighter con le sue centinaia di missioni (un po' più di 5) troveranno Interceptor un po' troppo antiquato, mentre per i principianti delle simulazioni di volo questo game è la risposta giusta per cominciare!

AMIGA

Facile da capire e da maneggiare, Interceptor è un rumoroso buon affare! Ooops! C'è uno scocciante codice di protezione...

GLOBALE 82%

CALIFORNIA GAMES KIXX

Una delle più divertenti simulazioni sportive ha fatto la sua gloriosa entrata nel mondo degli 8 bit e finalmente anche nei nostri budget come uno degli hot soft! Sponsorizzato dai simpatizzanti della Ocean Pacific e della Official Hacky Jack, ti farà provare i brividi dell'half pipe, del surf, dei pattini a rotelle, del freesbe, delle corse in BMX e del foot bag (Hacky Jack per qualcuno di noi). Grafica classica e giocabilità brillante, tutte e sei le competizioni sono da vedere per credere su C64! Sfortunatamente non è lo stesso per tutte le conversioni su 8 bit: incomplete e con brutti effetti grafici, suoni orripilanti e giocabilità diabolica.

C64

Divertente! Una simulazione sportiva brillante, un buon acquisto!

GLOBALE 94%

AMSTRAD CPC

Urghh! Una massacrante parodia della brillante versione per C64.

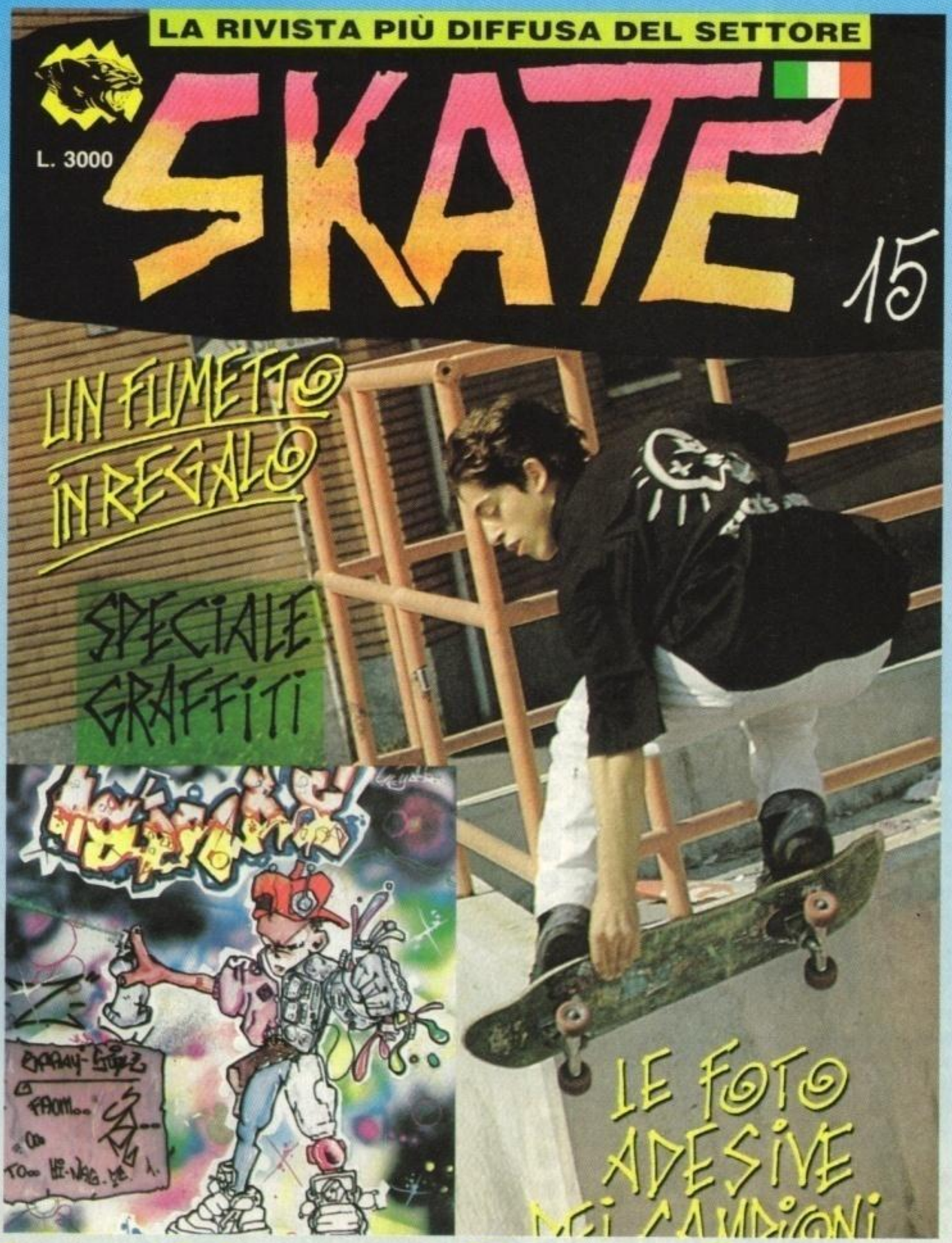
GLOBALE 45%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



NON USCIRE DALL'ORBITA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP 20 TOP 20 TOP 20

C+VG CLASSIFICHE

OGGI	IERI	GAME	SOCIETA'	SPEC	C 64	AMS	AMI	ST
1	-	Guardian Angel	Code Masters	●	●	●	●	●
2	-	Run the Gauntlet	Hit Squad	●	●	●	●	●
3	-	Soccer Double	E+J Software	●	●	●	-	-
4	-	Quattro Combat	Code Masters	●	●	●	-	-
5	2	Quattro Adventure	Code Masters	●	●	●	-	-
6	1	Shadow Warriors	Ocean	●	●	●	●	●
7	4	Pro Boxing	Code Masters	●	●	●	-	-
8	3	Rastan	Hit Squad	●	●	●	-	-
9	-	Quattro Super Hits	Code Masters	●	●	●	-	-
10	7	Paperboy	Encore	●	●	●	●	●
11	20	Hong Kong Phooey	Hi-Tec	●	●	●	-	-
12	15	The Munsters	Alternative	●	●	●	●	●
13	-	Back to the Future II	Image Works	●	●	●	●	●
14	8	Yogi's Gt Escape	Hi-Tec	●	●	●	●	●
15	10	Salamander	Hit Squad	●	●	●	-	-
16	9	Fantasy Dizzy	Code Masters	●	●	●	-	-
17	-	Road Blasters	Kixx	●	●	●	-	-
18	11	Match Day 2	Hit Squad	●	●	●	-	-
19	-	TNT	Domark	●	●	●	●	●
20	-	Wombles	Alternative	●	●	●	-	-

Tutto cambia in continuazione, poichè Guardian Angel irrompe in testa alla classifica, seguito da un gruppo piuttosto nutrito di soft buoni e cattivi! Ma aspetta solo fino al prossimo mese quando i megasoft venduti in periodo natalizio, potranno dire la loro! Chi sarà in testa, i Turtle oppure Robocop 2?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

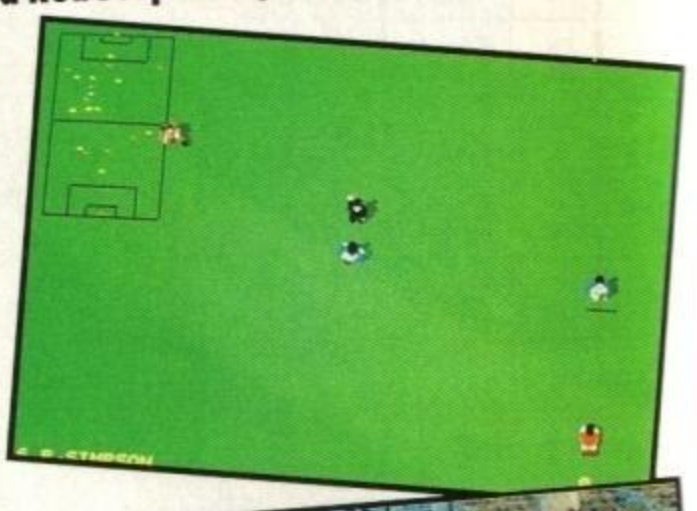
C+VG CLASSIFICHE

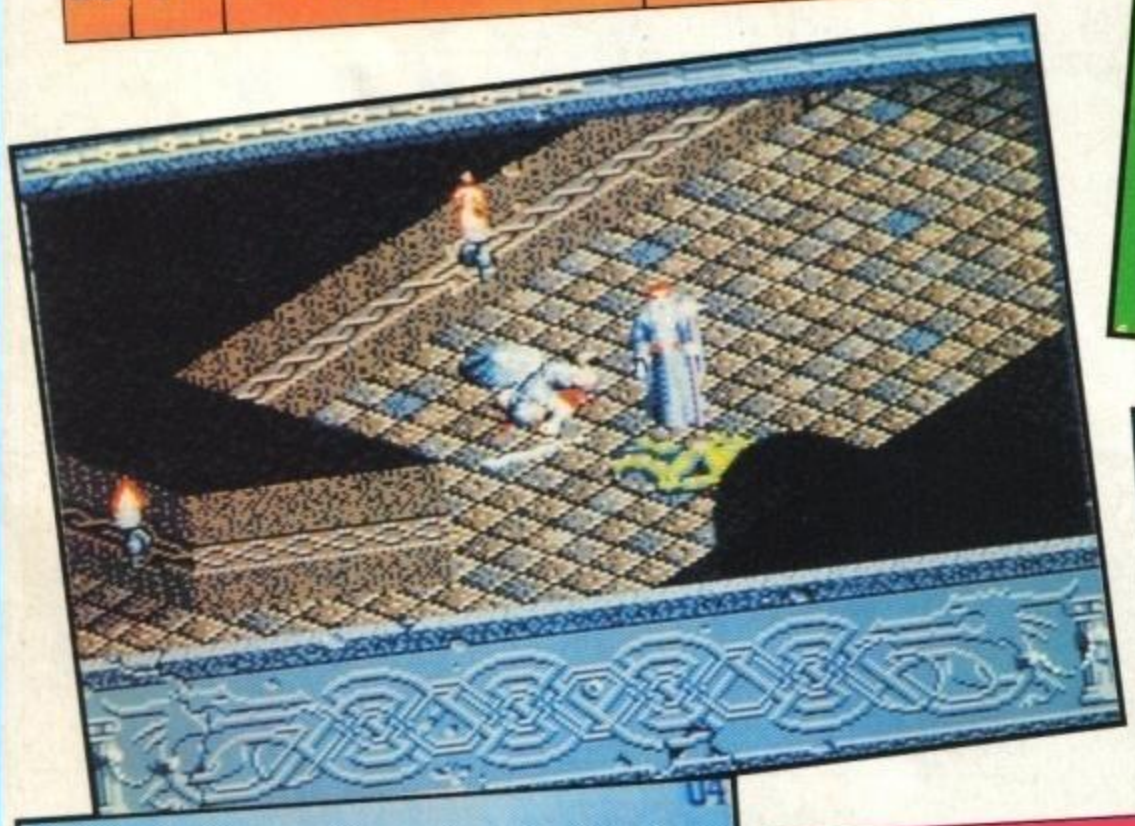
AMIGA TOP 20

1	1	Corporation	Core	82%
2	3	Kick Off 2	Anco	95%
3	-	Immortal	Elec Arts	93%
4	-	TI Dizzy	Code Mstrs	80%
5	2	Shadow of Beast 2	Psygnosis	59%
6	-	Gremlins 2	Elite	82%
7	20	F29 Retaliator	Ocean	96%
8	-	Guardian Angel	Code Mstrs	74%
9	-	Days of Thunder	Mindscape	52%
10	5	Yogi's Gt Escape	Hi-Tec	83%
11	-	Magic Fly	Elec Arts	70%
12	6	Targhan	Action 16	61%
13	-	Iron Tracker	Smash 16	49%
14	-	Spy Who Loved Me	Domark	91%
15	-	TNT	Domark	73%
16	-	Italia 1990	Code Mstrs	38%
17	-	Killing Game Show	Psygnosis	88%
18	10	Shadow Warriors	Ocean	93%
19	9	Fast Lane	Action 16	24%
20	7	BSS Jane Seymour	Gremlin	91%

KO2 avanza continuamente, Shadow of The Beast II resiste e l'eccellente Spy Who Loved Me entra in classifica col numero 14. Ancora nessun segno di Lotus, ma esso non è stato messo in vendita in tempo per questa classifica.

SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
E' giunto nuovamente quel periodo dell'anno in cui si azzardano pronostici: direi Turtles, ma Robocop 2 ha parecchie possibilità.





Quattro di quà, Quattro di là, la Code Masters getta disordine nelle classifiche di questo mese! Di nuovo, il software economico domina la scena, ma il prossimo mese, la testa della classifica sarà indubbiamente messa sottosopra, grazie ai.....

SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
Giovani rettili dal karate radioattivo! Okay, forse io non posso evitare di dire "Turtles" senza sembrare sciocco, ma valeva la pena di tentare comunque...

C64 TOP 20

1	-	Run the Gauntlet	Hit Squad	72%
2	-	Hong Kong Phooey	Hi-Tec	38%
3	-	Guardian Angel	Code Mstrs	84%
4	5	Pro Boxing	Code Mstrs	77%
5	7	Salamander	Hit Squad	93%
6	17	Quattro Combat	Code Mstrs	67%
7	6	Fantasy Dizzy	Code Mstrs	81%
8	1	Quattro Adv	Code Mstrs	77%
9	-	Soccer Double	E+J	65%
10	-	TNT	Domark	49%
11	3	Paperboy	Encore	68%
12	8	Quattro Sports	Code Mstrs	70%
13	-	Quattro Super Hits	Code Mstrs	65%
14	19	Road Blasters	Kixx	59%
15	15	Ruff and Reddy	Hi-Tec	67%
16	14	Match Day 2	Hit Squad	89%
17	9	Shadow Warriors	Ocean	88%
18	15	Ruff and Reddy	Hi-Tec	67%
19	12	Prince Clumsy	Code Mstrs	63%
20	-	Back to Future 2	Imageworks	53%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

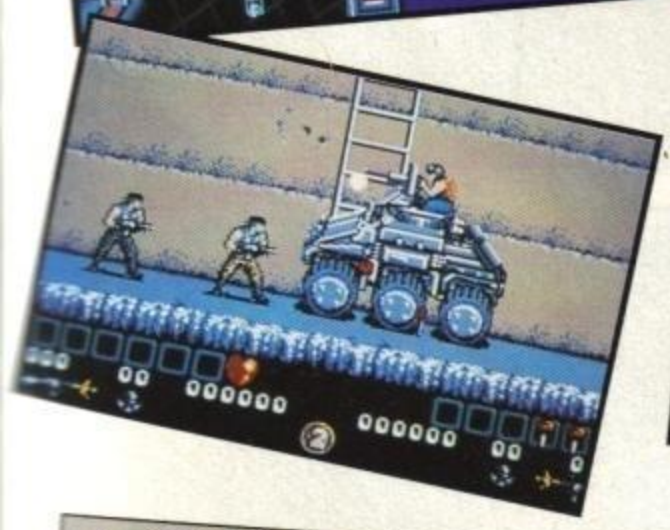
http://www.oldgamesitalia.net/

Bene, questa volta F19 è stato abbattuto, ma scende solamente alla posizione numero due, sopravanzato da Shadow of the Beast! E' bello vedere Battle of Britain in terza, e il rientro di LeaderBoard, ma non c'è altro di che rallegrarsi.

SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
Odio ripetermi, ma è una conclusione che ritengo obbligata, Turtles, Turtles e ancora Turtles! Mi sono già sbagliato altre volte, comunque...

ATARI ST TOP 20

1	-	Shadow of Beast	Psygnosis	60%
2	1	F-19 Stealth Fgtr	MicroProse	89%
3	17	Battle of Britain	US Gold	89%
4	5	Shadow Warriors	Ocean	84%
5	7	Future Bike	Hi-Tec	72%
6	3	Pro Tennis	Code Mstrs	70%
7	-	Cadaver	Imageworks	95%
8	-	TI Dizzy	Code Mstrs	80%
9	2	Targhan	Action 16	61%
10	-	Rock Star	Code Mstrs	62%
11	8	Kick Off 2	Anco	95%
12	11	Formula 1 GP	MicroValue	63%
13	-	Emlyn's Soccer	Audiogenic	65%
14	-	Capt Blood	Smash 16	70%
15	4	Yogi's Gt Escape	Hi-Tec	83%
16	-	WC LeaderBoard	Klassix	89%
17	-	Midnight Resist	Ocean	79%
18	-	Italia 1990	Code Mstrs	38%
19	-	Op Stealth	US Gold	83%
20	-	Battle Master	PSS	77%



SPECTRUM TOP 20

1	-	Soccer Double	E+J	68%
2	-	Run the Gauntlet	Hit Squad	74%
3	6	Quattro Adv	Code Mstrs	63%
4	-	Quattro Combat	Code Mstrs	67%
5	-	Guardian Angel	Code Mstrs	79%
6	1	Rastan	Hit Squad	89%
7	20	Road Blasters	Kixx	63%
8	12	Pro Golf	Atlantis	60%
9	2	Shadow Warriors	Ocean	86%
10	5	Pro Boxing	Code Mstrs	79%
11	3	T I Dizzy	Code Mstrs	80%
12	10	Match Day 2	Hit Squad	87%
13	14	Paperboy	Encore	89%
14	-	Quattro Super Hits	Code Mstrs	54%
15	-	Back to Future 2	Imageworks	50%
16	-	ACE/ACE 2	Encore	87%
17	-	High Steel	Alternative	65%
18	8	Fantasy Dizzy	Code Mstrs	80%
19	-	Wombles	Alternative	72%
20	16	Wonderboy	Hit Squad	60%

Bene, bene, bene, che sorpresa! Soccer Double spacca tutto ma, voltandosi, vede i Quattro dei Code Masters!

SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
Teenage mutant ninja reinders, eroi con tradizione! Ah, bene, io reputo, ad essere onesto, che questi piccoli squamosi artisti marziali faranno anche qui il loro debutto al vertice.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG CLASSIFICHE

AMSTRAD TOP 5

1	-	Guardian Angel	Code Mstrs	79%
2	-	Quattro Combat	Code Mstrs	63%
3	1	Quattro Adv	Code Mstrs	74%
4	-	Quattro Sup Hits	Code Mstrs	65%
5	-	Op Hormuz	Alternative	74%

Guardian Angel fa un inaspettato ingresso direttamente al primo posto! Back to the Future 2 è il solo prodotto a prezzo pieno in classifica e questo non è un gran che! Le cose possono solo migliorare....non trovate?

I SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
Ed ora, in diretta da Londra, c'è il quiz della settimana. Questi Turtles saranno al numero uno? Se non lo saranno, mangerò la mia pizza con le acciughe (...e io che le odio!).

PC+COMPATIBILI TOP 5

1	-	Teenage Mutant Hero Turtles	91%
2	-	Barbarian II	88%
3	-	Populous	90%
4	-	Test Drive II	89%
5	-	F19 Stealth Fighter	91%

NINTENDO TOP 5

1	-	Super Mario Bros	93%
2	-	Ghosts'n' Goblins	93%
3	-	Punch-out	89%
4	-	Castlevania	83%
5	-	Trojan	88%

MEGADRIVE TOP 5

1	-	Strider	95%
2	1	Super Monaco GP	95%
3	3	E-SWAT	93%
4	2	Moonwalker	88%
5	-	Populous	90%

NINTENDO (NES)

Super Mario Bros schizza in vetta alla classifica, seguito a ruota dal semprevivo Ghosts'n' Goblins. Punch-out tira cazzotti in terza, mentre entra in classifica Trojan il guerriero

MEGADRIVE

Strider si catapulta direttamente in prima posizione questo mese, con Super Monaco che scivola indietro al secondo posto. E-SWAT mantiene il terzo posto, con Jacko che retrocede e Populous

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LINEL

PRESENTS

LA STORIA INFINITA II

CINEVOX
RELEASE

© 1989 Warner Bros,
all rights reserved.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

DISPONIBILE PER: Amiga, Atari ST, PC (VGA, EGA, CGA e Hercules), C64, Spectrum e Amstrad.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

THE SPY WHO LOVED ME

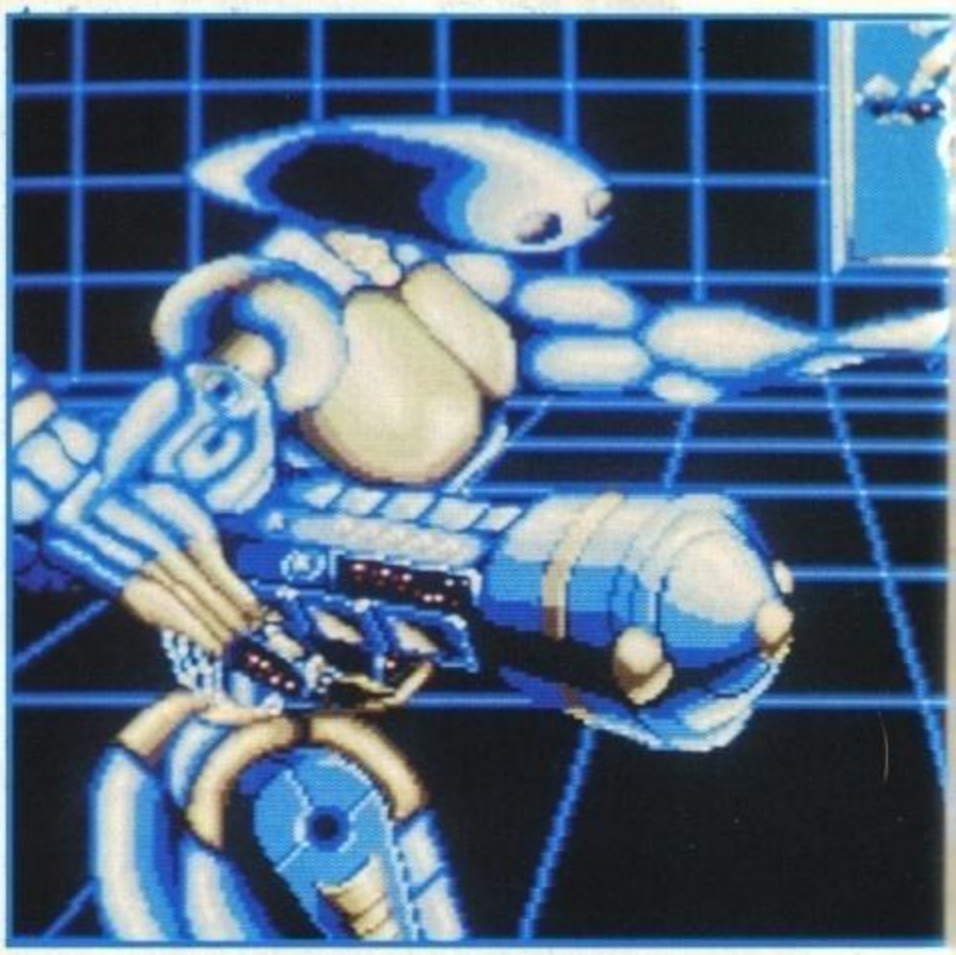
DOMARK

Bond è di ritorno su ST! Dopo il brillante Licence to Kill, Domark è tornata indietro nel tempo fino al 1977 per questo epico Roger Moore. Abbiamo giocato a questo game fino allo sfinimento su Amiga, anche la versione ST ripropone la stessa grafica e snellezza di gioco. I cinque livelli che compongono questo game sono identici alle precedenti avventure di 007. Sono presenti due livelli del brillante e scherzoso Lotus/Spy Hunter, la sezione sottomarina Lotus e due livelli con un tipo di gioco alla Operation Wolf. E' un peccato che la versione ST non offra il brillante tema della versione Amiga, ma ciò non è essenziale poiché The Spy Who Loved Me rimane comunque eccellente. Da comprare!

ST

Una difficile impresa e nessun errore, cosa possiamo pretendere di più?

GLOBALE 90%



PARADROID '90

HEWSON

Cinque cargo commerciali che viaggiano attraverso la nebulosa Horse sono stati bombardati con delle strane particelle radioattive. I robot dell'equipaggio e gli androidi da combattimento hanno iniziato a dare i numeri distruggendo tutti gli umanoidi incontrati sul loro cammino! Il tuo compito è chiaro: infiltrarti all'interno dei cinque cargo e distruggere tutti i robot presenti a bordo aiutato dall'androide 101 Influence. Armato di un lanciafiamme, ti riesce assai facile caricare gli altri androidi per prendere possesso del loro corpo. Interessante! La versione Amiga ci è piaciuta molto ma anche su ST possiamo affermare che il game è ottimo. Sia l'atmosfera che la giocabilità scoperta nella versione Amiga possono essere assaporate anche su ST e l'impresa da portare a termine, completando le cinque missioni, è sempre eccitante. Tutti i possessori di ST che si rispettino non possono non arricchire la loro gameteca con questo soft... subito!

ST

Un fantastico shot'em-up con un'atmosfera insuperabile. Un acquisto essenziale.

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

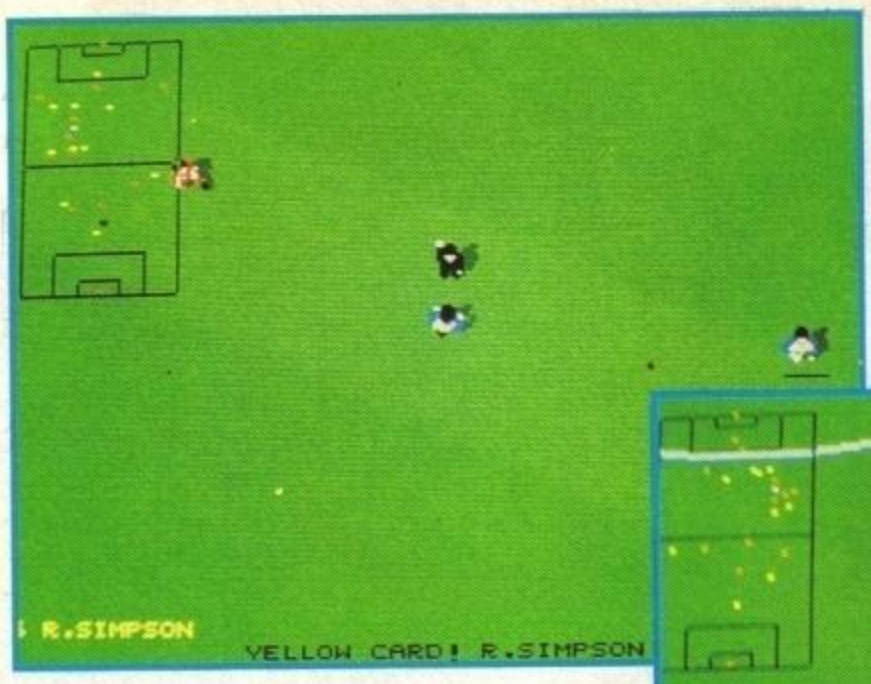
http://www.oldgamesitalia.net/

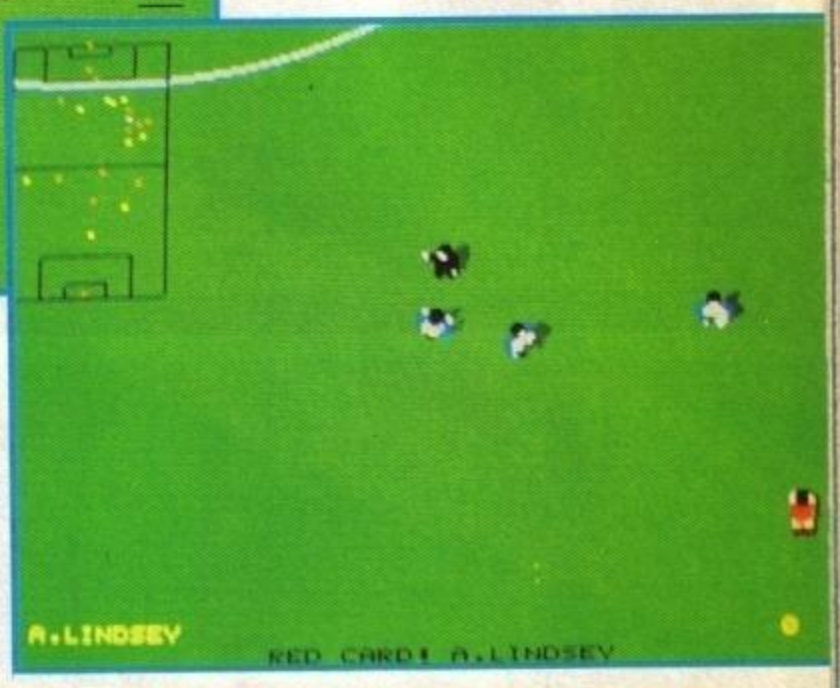
http://www.oldgamesitalia.net/

KICK OFF 2

ANCO

Okay, okay! Lo sappiamo che non è la prima volta che recensiamo questa favolosa simulazione di football, ma questa è la versione megabyte del più grande calcio del mondo, sempre di casa Anco! Anche in questa, sono presenti tutte le sbalorditive funzioni dei predecessori (come il replay e i diversi tiri) con un pizzico in più! Come riesci a fare quei tiri con sforbiciata sopra le spalle di Brian?
Arbitro e guardalinee seguono l'azione, alcune frasi digitalizzate e una moltitudine di urla ti accompagnano durante la partita (dimenticavo! Alcune delle parole più colorite sono state tralasciate...!). Versione, dunque, molto migliorata, anche se rimane molto simile a quelle per gli altri computer. Se ancora non possedete Kick Off 2 e disponete dell'espansione di memoria compratelo immediatamente!





AMIGA

Stupefacente game di football. E' quello che fa per voi!

GLOBALE 96%

TNT

DOMARK

No, non è la marca di un esplosivo e neanche la simulazione di un combattimento ma una compilation della Domark su etichetta Tengen con cinque conversioni arcade: Xybots (una specie di Berserk in 3D), APB (gara in macchina), Toobin' (corsa su un fiume all'interno di un tubo gigante), Dragon Spirit (nei panni di un drago con scrolling verticale) e Hard Drivin' (simulazione di guida). Per quanto riguarda le conversioni sui 16 bit non c'è male anche se APB e Dragon Spirit non sono proprio il massimo e Toobin' così così, ci pensano Hard Drivin' e Xybots a risollevare la media.
Le conversioni per gli 8 bit sono un po' più scadenti, anche se quella per C64 contiene il prima mai realizzato Hard Drivin'!
Francamente il prezzo è un po' scoraggiante per i possessori di 16 bit.
Troppo caro per Amiga e ST!
Globalmente possiamo dire che c'è un giusto bilanciamento tra giochi belli e meno belli, vale la pena dargli un'occhiata.

AMSTRAD CPC

Il set è ok, le star sono Hard Drivin' e Xybots.

GLOBALE 72%

SPECTRUM

Hard Drivin' e Xybots sono le due carte vincenti del package. Ma pensateci bene prima di acquistarlo...

GLOBALE 70%

ST

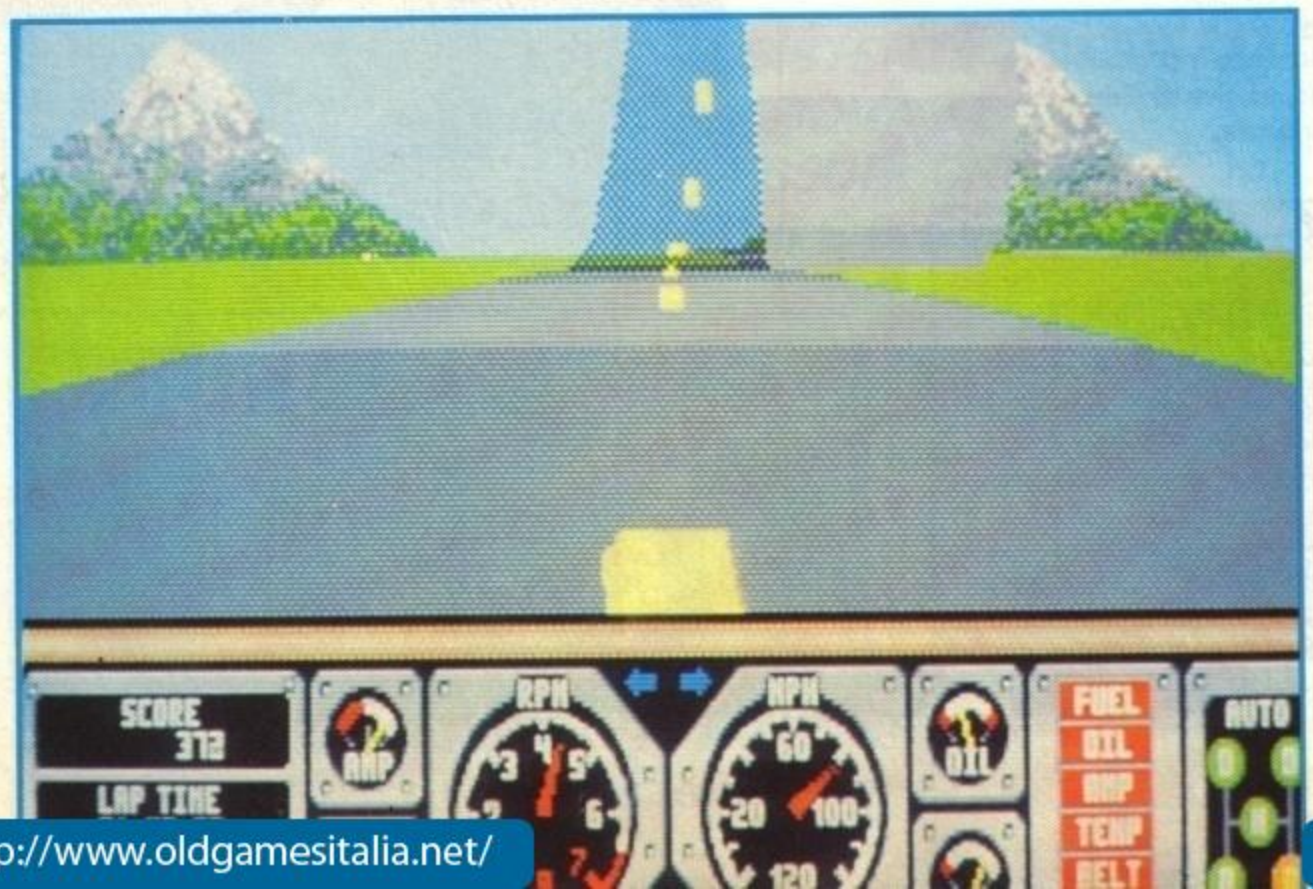
Un decente package di conversioni, ma il prezzo è un po' troppo alto.

GLOBALE 77%

C64

Hard Drivin' è spaventoso e gli altri sono anche peggio. Un consiglio: dimenticatelo!

GLOBALE 49%



AMIGA

Una bella compilation con le conversioni dei più recenti coin-op rovinata da un prezzo troppo alto.

GLOBALE 79%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

TIME MACHINE

ACTIVISION

I viaggi nel tempo del professor Potts hanno raggiunto ormai il rango di hit su C+VG! Arrivano ora le versioni per C64 e Amstrad CPC. Quanta differenza esiste tra queste ultime e la versione Amiga? Vi sentiamo già piangere! Ma non ce n'è motivo, sono ottime entrambe! La semplicità del game su 16 bit è stata riportata fedelmente anche sugli 8 bit e la giocabilità è rimasta esemplare. La grafica è molto colorata ed anche gli effetti sonori sono giusti. Le sequenze di esplorazione e di puzzle ti terranno sicuramente impegnato per ore. Ottima referenza di lunga vita per questo soft...

C64

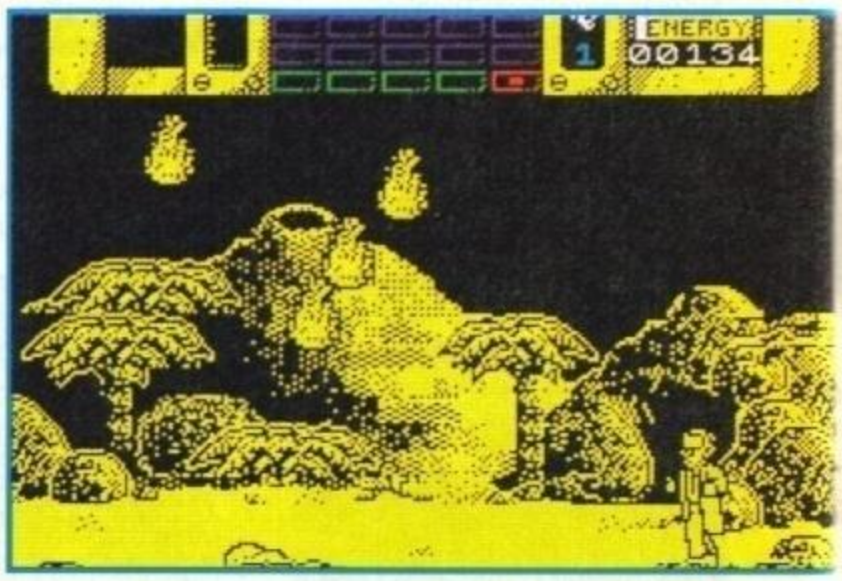
Un soft arcade/adventure molto divertente, ve lo raccomadiamo.

GLOBALE 90%

CPC

Molto simile alla versione C64, forse un po' più colorata. Acchiappatelo al volo se vi capita l'occasione!

GLOBALE 90%



KLAX

NAMCOT

Ecco finalmente arrivare sul meraviglioso Sega 16 bit questo classico game strizzacervelli Tengen. Ma la lunga attesa è giustificata? E' eccellente come la conversione per PC Engine? E' un buon acquisto? Devo purtroppo rispondere a queste domande con un risolutivo no! Klax su Megadrive dispone di tutti gli effetti grafici presenti nella versione arcade ma metà dei suoni non esistono più. Lo scroscio degli applausi alla fine di ogni livello, per esempio, è stato qui rimpiazzato con una digitalizzazione vocale che mormora Very Good. Sia la versione Amiga che quella PC Engine hanno suoni migliori. Anche la giocabilità non è proprio esemplare: ti troverai molto impacciato soprattutto quando dovrai muovere il paddle verso sinistra. A volte ti accadrà di perdere il controllo delle mattonelle quando cercherai di muoverle verso destra. L'unica conclusione è perciò che Klax su Megadrive non raggiunge alti livelli poiché troppo diverso dalla versione originale.

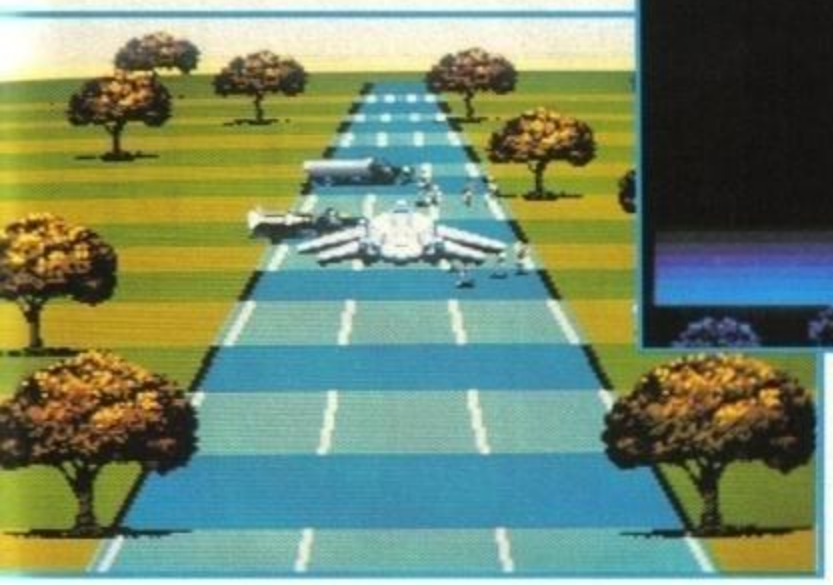
MEGADRIVE

Non è un disastro totale ma giocabilità e suono sembrano esser stati completamente dimenticati.

GLOBALE 65%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PC ENGINE

I fan di Afterburner lo adoreranno ma gli altri un po' meno...

GLOBALE 90%

AFTERBURNER

NEC

In redazione avevamo cominciato a pensare che Afterburner in versione PC Engine non sarebbe arrivato fino alla prossima Era Glaciale! Ebbene no... è arrivato e non è proprio un granché male! Se ti piace la sensazione di velocità, Afterburner ne dispone in dosi massicce.
L'effetto 3D è ottimo, a volte gli sprite lampeggiano un po' ma non è un problema. Il suono non è male e riporta le sequenze rock della versione arcade. Il problema è la mancanza dell'esilarante mormorio presente sia su Megadrive che su coin-op.
Per una ragione o per l'altra le schermate vengono confinate in uno spazio ristretto e schivare i missili diventa molto difficile.
Globalmente Afterbuner è un soft decente, se sei appassionato di arcade non lasciartelo sfuggire!

Commodore

CENTRO ASSISTENZA AUTORIZZATO
per ROMA e LAZIO
ACCESSORI ORIGINALI
GIOCHI E PROGRAMMI

00167 ROMA - Via Verolengo, 20
06/6632321 - 6638947 telefax 620188

by elettrotel s.r.l.

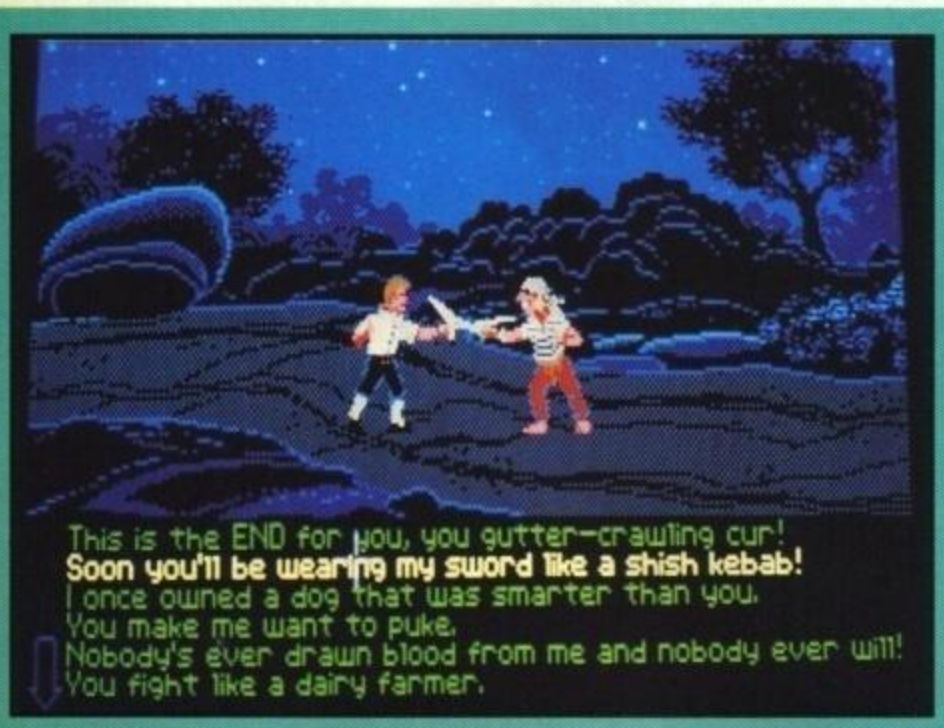
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

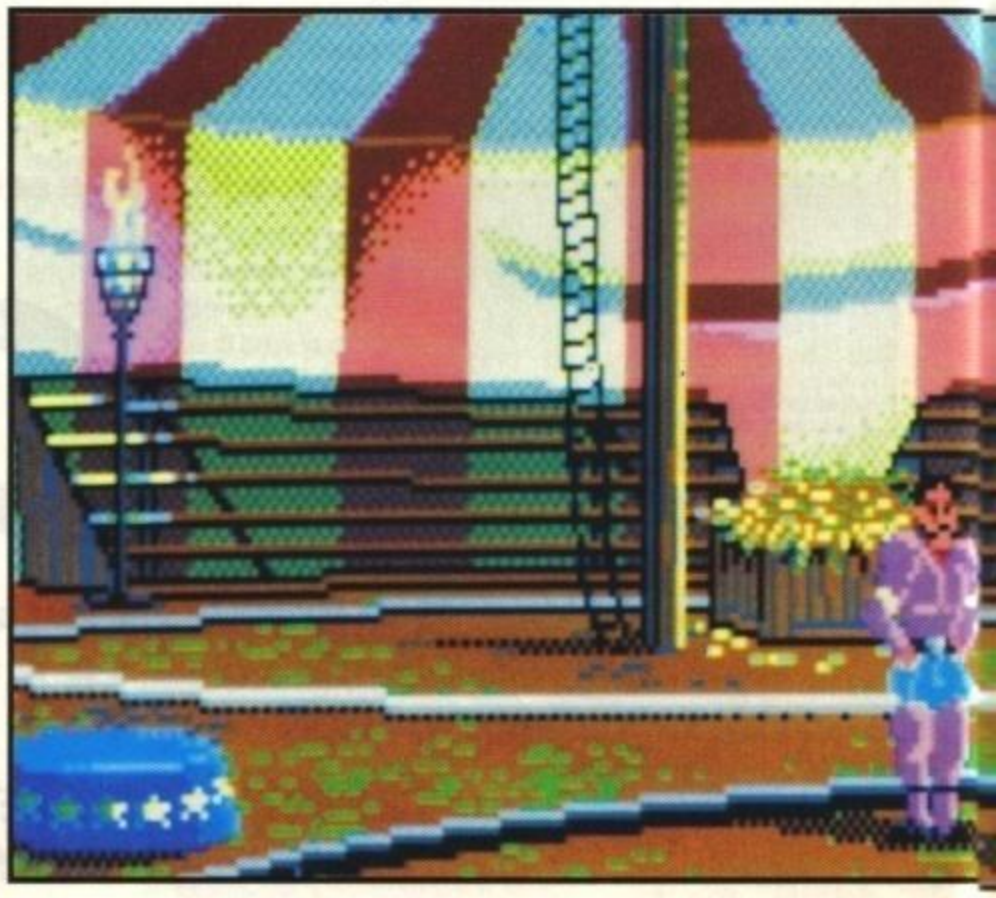
THE MON ISLA

BY LUCASFILM /US GOLD



L'ECCITAZIONE DEL DUELLO

Tutti i pirati devono saper distinguere un'estremità della lama dall'altra, ma maneggiare una sciabola non significa solo possedere forza e velocità, come spiega qui il capitano Smirk. La migliore arma di uno spadaccino è un intuito affilato come un rasoio, e conoscere il migliore insulto per ogni occasione può ferire molto più di una lama d'acciaio. Collauderete le vostre capacità contro i migliori spadaccini di Melee Island, ma per impressionare veramente i capi corsari dovrete sconfiggere Carla, lo Swordmaster.



L'EMOZIONE DEL BATTICUORE!

Guybrush Threepwood era un aspirante pirata alla ricerca di un idolo nascosto nella sua casa. Elaine Marley era il governatore di Melee Island, una donna con grandi poteri e responsabilità, ma quando i loro occhi si sono incontrati, è scoccata una scintilla sufficiente da bruciare un tappeto! Il loro idillio è però destinato a durare poco, perché Elaine è nient'altro che il vecchio amore del capitano LeChuck, e prima che Guybrush possa arrivare al sodo interviene lo spettro del capitano, a reclamare ciò che in passato era suo e a rapire la ragazza per portarla nel suo nascondiglio di Monkey Island. Guybrush non ha altra scelta che trovare una nave e un equipaggio e fare rotta verso l'isola per ritrovare la sua adorata "Sugar Boots"! E da qui comincia infatti la storia del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

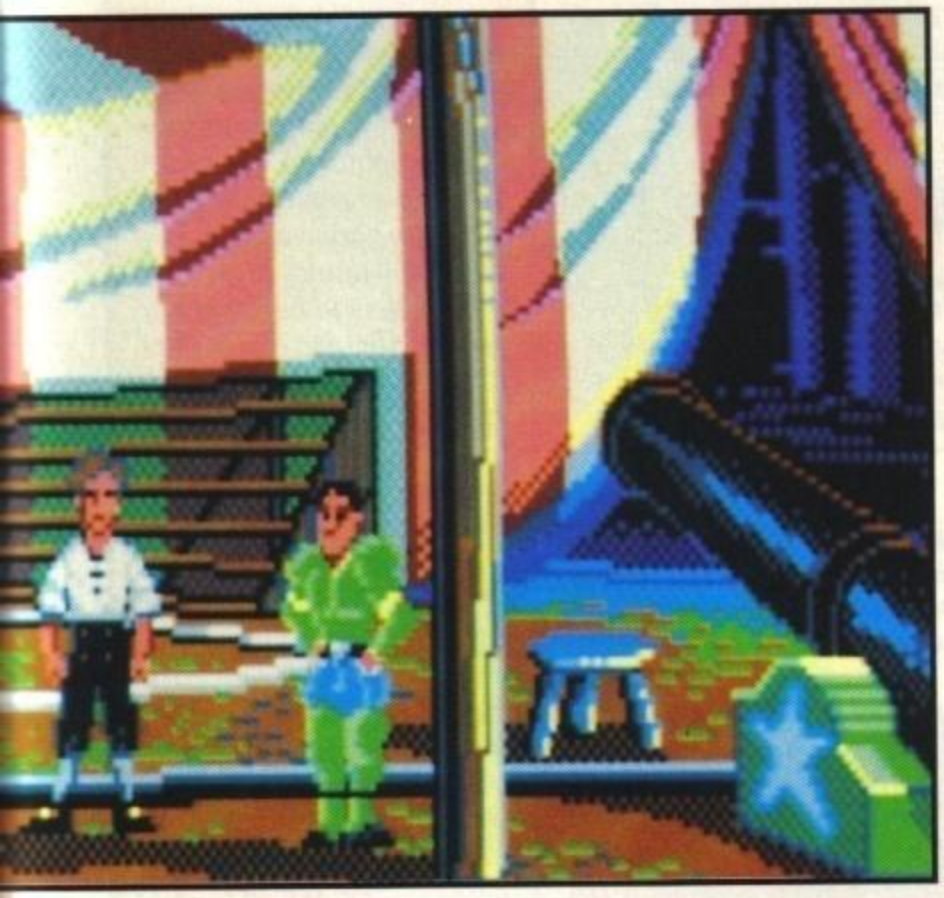
SECRET OF NKEY AND

C+VG HIT!

La vita non è stata buona con Guybrush Threepwood. Niente divertimenti. Niente soldi. Niente donne.
Adesso però ne ha abbastanza. Nella sua ricerca di fama, fortuna e femmine Guybrush ha deciso di diventare il più ardito pirata del diciottesimo secolo in tutti i Caraibi. La sua storia comincia sulla Melee Island, porto da cui hanno spiegato le vele i marinai più famosi di tutti i tempi e in cui ha pensato di cercare lavoro.
Sfortunatamente, non c'è più molto da fare in giro, specie da quando il malvagio fantasma del capitano LeChuck solca i Caraibi terrorizzando chiunque osa prendere il mare.
In compenso, vista la crisi i pirati più potenti sono ben lieti di

▼ La mappa di Melee Island. Clicca sulla destinazione.

Diventi un uomo cannone: buona fortuna



IL BRIVIDO DELLA NAVIGAZIONE D'ALTURA

Per poter inseguire LeChuck e salvare Elaine vi serve una nave, e dove trovarla se non alla bottega di vascelli usati di Stan? Che vogliate un galeone da 80 metri con due piscine e una sala da ballo girevole o l'unico veliero che sia mai ritornato da Monkey Island (aha!) Stan (soprannominato "O compri o parlo ancora") vi promette di avere la nave giusta per voi. Di questi tempi, però, le navi costano intorno ai 5000 pezzi. Converrà tentare di ottenere credito?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

▲ Non ti resta che attraversare appeso alla fune con le mani.

▲ Il palazzo del governo con i cani da guardia. Neutralizzali col cibo drogato.

reclutare nuove braccia, e così ordinano subito a Guybrush di superare tre prove: sconfiggere lo spadaccino più forte dell'isola, rubare un favoloso idolo dalla casa del governatore e trovare il tesoro nascosto di Melee Island.
Le tre missioni non sono sciocchezze, e solo una volta portate a termine il gioco potrà dirsi finito. Il destino porterà Guybrush ad affrontare acque sconosciute fino ad arrivare a Monkey Island, dove lo aspettano cannibali con un'alimentazione equilibrata, naufraghi pazzi e il terrificante pirata fantasma, LeChuck...!

UPDATE

Se avete un Atari ST o un Amiga, potrete risolvere il mistero di Monkey Island...che aspettate?

▼ Guybrush è circondato da numerosi oggetti! La soluzione è più semplice di quanto si pensi.

PC

Le avventure Lucasfilm sono sempre le benvenute in redazione, ma questa è la prima che ho voluto giocare dall'inizio alla fine. Per tutta la settimana in cui abbiamo avuto il gioco, non ho fatto altro che esplorarlo e divertirmi! Zak McCracken ha un gran senso dell'humor, e Indy ha una trama mitica, ma questo li ha tutti e due! Di solito il divertimento di giocare un'avventura viene solamente dalla soluzione degli enigmi, ma i buffi personaggi e le presentazioni stile film (con sequenze e cambi di punto di vista in puro stile cinematografico), rendono questo gioco quasi come una commedia a cui si partecipa, molto più divertente. I problemi sono anche ben concepiti, e il successo arriva perlopiù aguzzando occhi e orecchie, cosa che trovo preferibile alle contorsioni mentali da pensiero laterale. Il sistema di comando Lucasfilm, tutto punta-e-clicca, è il meglio per un gioco come Monkey Island, così perfino i cervelloni malati di tastofobia non hanno scuse per non darci sotto!

P. G.

GRAFICA	**94%**
SUONO	**81%**
VALIDITA'	**92%**
GIOCABILITA'	**97%**
GLOBALE	**94%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

COWABUNGA!!

THE HEROES IN A HALF SHELL™ ARE COMING!

AVAILABLE SOON ON:

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Amstrad and PC.

LEADER DISTRIBUZIONE

Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neill,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd.

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

image WORKS

KONAMI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

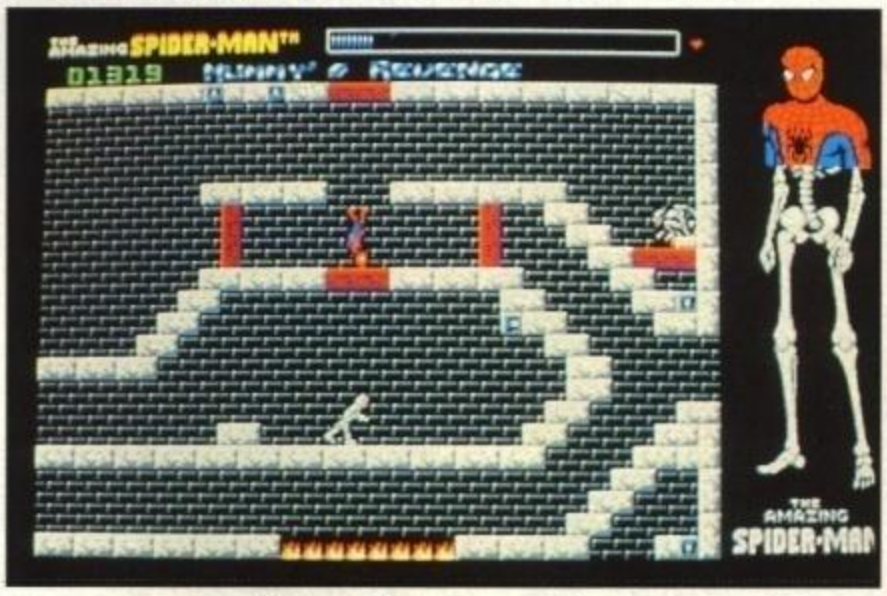
SPIDERMAN

BY EMPIRE

Quentin Beck, alias l'arcirivale di Spider-Man, Mysterio, è fuggito dalla prigione e vuole vendicarsi. Sebbene sia ignaro che Peter Parker e Spider-Man sono la stessa persona, egli sa che il super-eroe che si appende alle ragnatele è un grande amico della moglie di Parker, Mary Jane. Così egli decide di rapire Mary Jane e la porta ai Rockwell Studios, lasciando una nota provocante per Parker:" Se vuoi rivedere Mary Jane, fammi incontrare Spider-Man ai Rockwell Studios domani a mezzanotte". Spidey sa che si tratta di una trappola: i Rockwell Studios sono ormai deserti da anni e Mysterio è un maestro in trappole e illusioni. Quando Spider-Man raggiunge gli Studios trova conferma dei suoi peggiori timori, non solo ci sono molte trappole, ma Mysterio ha usato le sue conoscenze di robotica per creare schiavi metallici progettati per uccidere Spider-Man. Gli Studios sono separati in set, troverai cripte spettrali, cimiteri e labirinti, non manca un set del selvaggio West! Dovrai progredire risolvendo i puzzle proposti da questo platform game: entra nelle porte aperte, ma stai attento alle trappole create per scaraventarti nella Grande Ragnatela nel Cielo. Ma, dopotutto, possiedi ancora il tuo potere sovrumano di arrampicarti sui muri che, unito alla tua abilità nel lanciare ragnatele, dovrebbe evitarti molti problemi, non pensi?

C+VG HIT!

▼ **Hey Spidey, non farti impressionare dalle mummie!**



▼ **Fila una ragnatela della giusta dimensione per acchiappare il ladro, proprio come le mosche!**

UPDATE

Il sorprendente Spider-Man si avvicina rapidamente anche allo Spectrum, all'Amstrad, al C64, all'ST e al PC. Non sfruttando, il gioco l'intera potenza dei 16 bit, tutte le versioni si accostano bene a quella Amiga.

AMIGA

A dire il vero, le prime impressioni su Spider-Man non sono state veramente molto buone. C'è una carenza di azione e gli sprite sono piuttosto piccoli. Comunque, addenta questo gioco, e ti ritroverai in un attimo conquistato. L'azione coi puzzle platform-based ricorda sia Rick Dangerous che Manic Miner con il vantaggio aggiuntivo dell'abilità di Spidey. Ma se ben ricordo, Spider-Man aveva una forza sovraumana e il vero McCoy sarebbe in grado di fare a pezzi i robot ostruzionisti di Mysterio con poco sforzo. Alcuni dei puzzle sono difficile da risolvere, sebbene non impossibili. Attenti appassionati di Spidey, questo non è proprio il gioco pieno di azione che aspettavate, ma la risoluzione dei puzzle mi ha tenuto bloccato per ore.

R. L.

GRAFICA	**87%**
SUONO	**80%**
VALIDITA'	**87%**
GIOCABILITA'	**89%**
GLOBALE	**87%**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEI ALLA RICERCA DI PROGRAMMI ORIGINALI!?!

Invia oggi il buono d'ordine in fondo a questa pagina a:

LAGO SOFTMAIL
VIA NAPOLEONA 16
22100 COMO

O telefona direttamente ai nostri uffici al numero (031) 300.174

Riceverai subito, gratuitamente e senza impegno, il maggiore catalogo di vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per il tuo computer.

SOFT MAIL

SI, desidero ricevere gratuitamente l'ultimo numero del catalogo SoftMail

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ N. _____

CAP _____ Città _____ Prov _____

Telefono _____

_____ C+VG

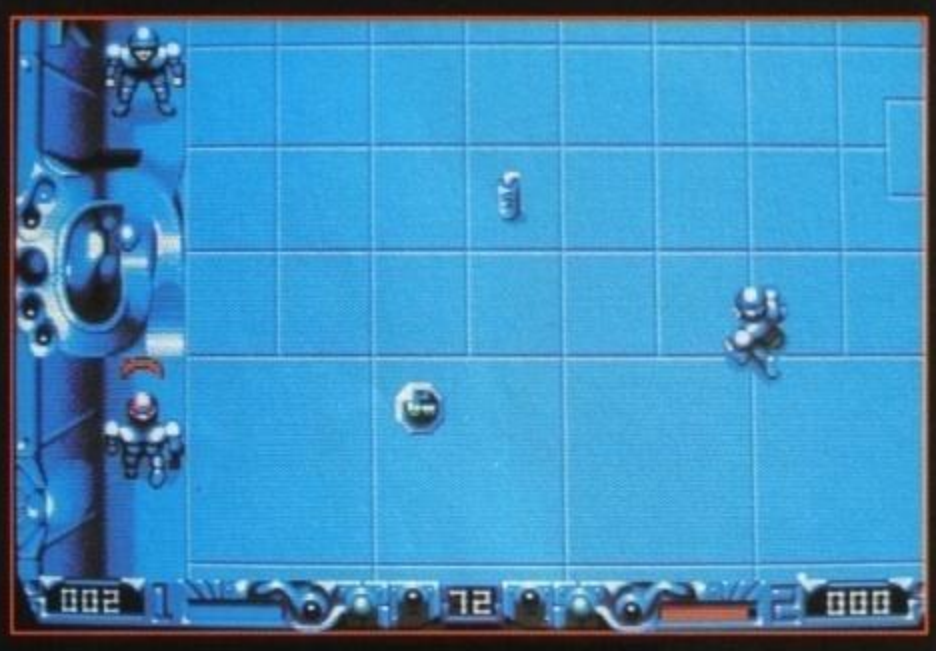
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▶ST

SPEEDBALL 2



BY IMAGEWORKS

Per la gioia dei patiti, Speedball, è tornato più grande, più bello, più veloce: un inferno di pura violenza! Cosa devi fare? Semplice, il tuo compito è quello di portare in testa al campionato i Brutal Deluxe, probabilmente la peggior squadra della storia di Speedball!
Il metodo migliore per cominciare è fargli fare un po' di palestra ma i costi sono un po' al di sopra delle tue possibilità finanziarie!
Così per trovare i soldi dovrai riuscire a vincere molte partite! Facile, eh? Non contarci troppo... Tre nuove possibilità per far punti sono: il moltiplicatore di punti (che riunisce tutti i punti che riuscirai a guadagnare grazie ad ogni goal) e il muro di stelle; ogni volta che riesci ad accendere una stella vengono aggiunti due punti e quando sono tutte lampeggianti ti vengono donati 10 punti extra!
Il terzo bonus è l'elettro-rimbalzo: la palla accumula una grossa carica elettrica e così quando si colpisce un giocatore avversario, zzzap! Se riuscirai a danneggiare

INCONTRO CON LA SQUADRA

I Brutal Deluxe sono composti da 12 giocatori: un portiere, due difensori, tre mediani, tre attaccanti e tre riserve. Se uno della tua squadra viene seriamente compromesso può essere sostituito con uno dei panchinari! Se i tuoi giocatori sono un po' imbranati, come in questo caso il portiere in alto a sinistra, possono essere messi in vendita mentre giocatori migliori possono essere acquistati ma di solito a prezzi esorbitanti!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OBALL

C+VG HIT!

gravemente un giocatore avversario faranno l'ingresso in campo due medici androidi che per premiare la tua impresa, ti doneranno altri 10 punti bonus! Pensi di aver trovato la squadra giusta che ti servirà per arrivare in cima?

LA PALESTRA LO STABILIRA'

Prima che cominci ogni partita hai l'opportunità di spendere i tuoi soldi cercando di migliorare le performances della tua squadra.
Per velocizzare il gioco puoi semplicemente spendere soldi decantando le capacità aggressive della squadra.
Ma manager più attenti preferiscono sviluppare l'abilità dei giocatori uno per uno, guardando le necessità individuali. Ogni parte della corazza rappresentata sulla parte destra dello schermo rappresenta una qualità della squadra mentre le icone in mezzo vengono usate per scegliere la parte della squadra per la quale desideri spendere i tuoi soldi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

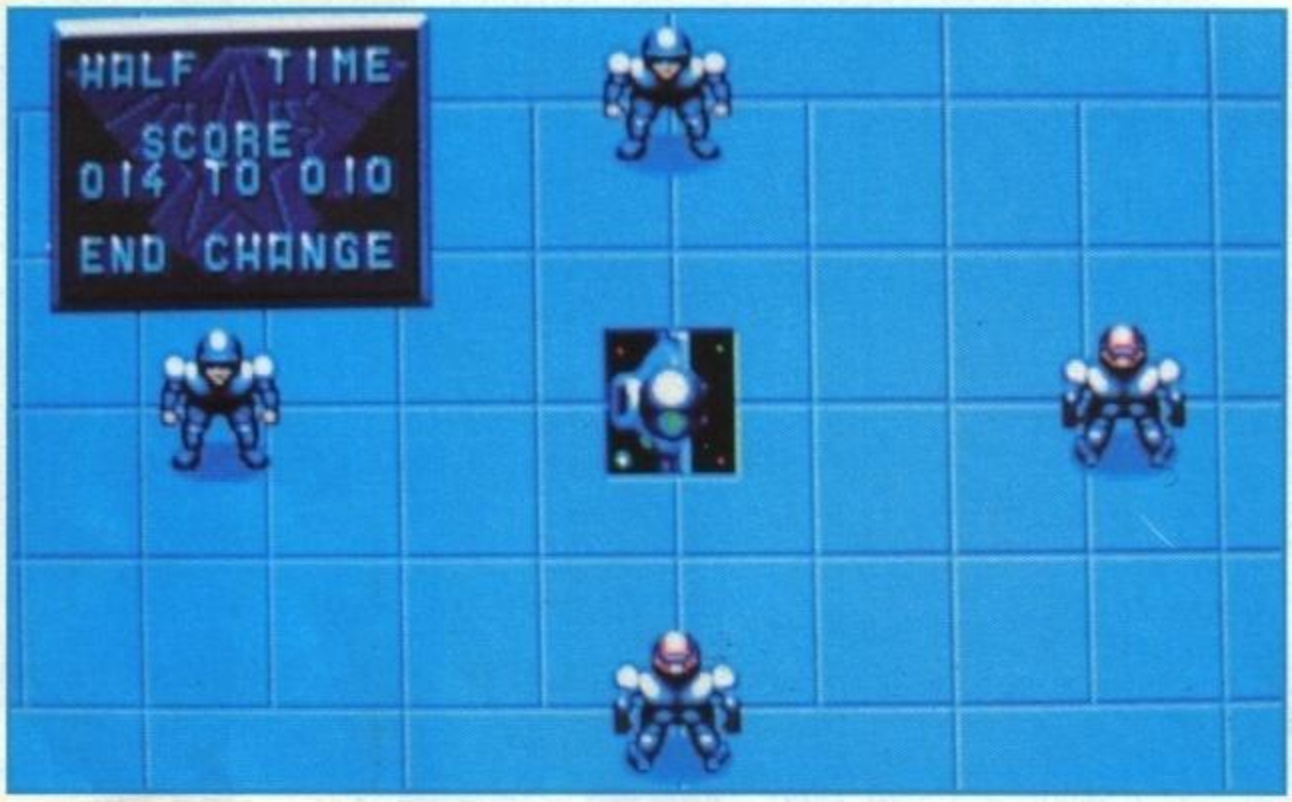
http://www.oldgamesitalia.net/

SPEEDBALL 2

C+VG HIT!

UPDATE

Speedball II sfreccerà presto su Amiga. Anche questa versione è caratterizzata da grafica a pieno schermo e suono eccezionale. E' prevista anche una versione PC, ma non sappiamo per quali schede. Nessuna novità per le versioni su altre macchine ma la speranza è l'ultima a morire!



I SIMBOLI DEI BONUS

Come nel precedente episodio, Speedball II prevede alcuni bonus che possono aiutarti a vincere, ma attenzione possono essere utili anche per la squadra avversaria!

Zap Team Sfida gli avversari sullo schermo riducendoli come se gli fosse passato sopra un carro armato!
Full Energy Aumenta l'energia di un singolo giocatore e ne attribuisce i valori iniziali.
Shield Rende l'intera squadra immune alle botte.
Goal Door Impedisce che la palla entri nella tua rete.
Transport Trasporta la palla istantaneamente al centroavanti.
Grab Ball Ti mette subito in possesso di palla.
Slow Team Riduce al minimo la velocità degli avversari.
Manic Incrementa al massimo gli attributi dei giocatori delle due squadre.
Increase Team Incrementa al max gli attributi dei giocatori.
Reduce Team Riduce al minimo le capacità dei giocatori della squadra avversaria.
Boots Aumenta la velocità del giocatore in possesso di palla.
Chestplate Aumenta l'abilità dei difensori.
Glove Incrementa la potenza del giocatore.
Armplate Dona maggior abilità di lancio.
Helmet Dona più intelligenza al giocatore.
Shoulder Dona più abilità agli attaccanti.
Bottle Una speciale soluzione al glucosio che dona capacità di resistenza extra.
Bitmap Shades Aumenta l'aggressività del giocatore.

ST

Speedball è certamente stato un top game a suo tempo e per batterlo i Bitmap hanno dovuto lavorare parecchio: non è facile emulare, migliorando, se stessi in bravura. Hanno ascoltato tutte le critiche (poche, perlomeno secondo loro) fatte al primo episodio e hanno proposto questo nuovo programma che è un prodotto destinato a diventare uno dei più bei giochi mai visti su ST. Dopo la sequenza di introduzione l'intero gioco raggiunge semplicemente un livello di qualità che si trova raramente nella maggior parte dei game. Gli effetti grafici di Dan Malone non sono meno che spettacolari con brillanti sprite animati e sfondi metallici mentre il suono è una gioia per le orecchie con tonfi, mormorii, applausi e il fragrore della palla che rimbalza contro i muri! La giocabilità corona il tutto e dona al soft quel qualcosa in più che rende quasi impossibile metter giù il joy una volta cominciato a giocare. Per metterla giù in parole povere se non lo comprate immediatamente siete proprio fuori di mela!

GRAFICA	96%
SUONO	93%
INTERESSE	94%
GIOCABILITA'	95%
GLOBALE	95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO DESIGN

RADIO CAPITAL

Dance night & day

RADIO CAPITAL

SINTONIZZATI SUGLI ANNI '70

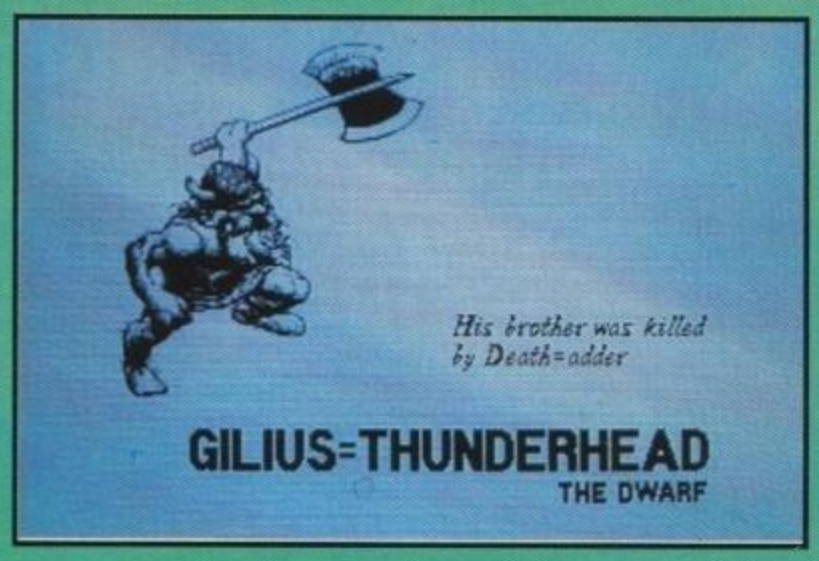
http://www.oldgamesitalia.net/

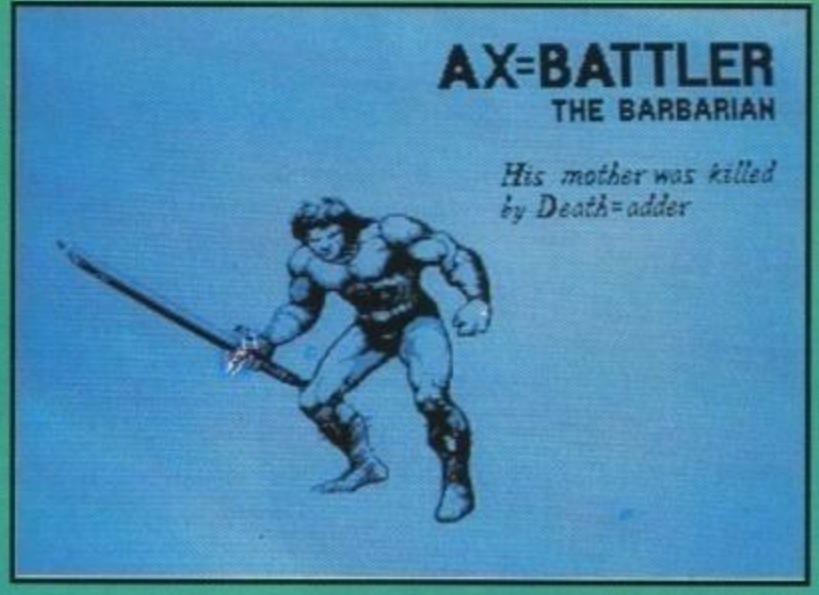
http://www.oldgamesitalia.net/

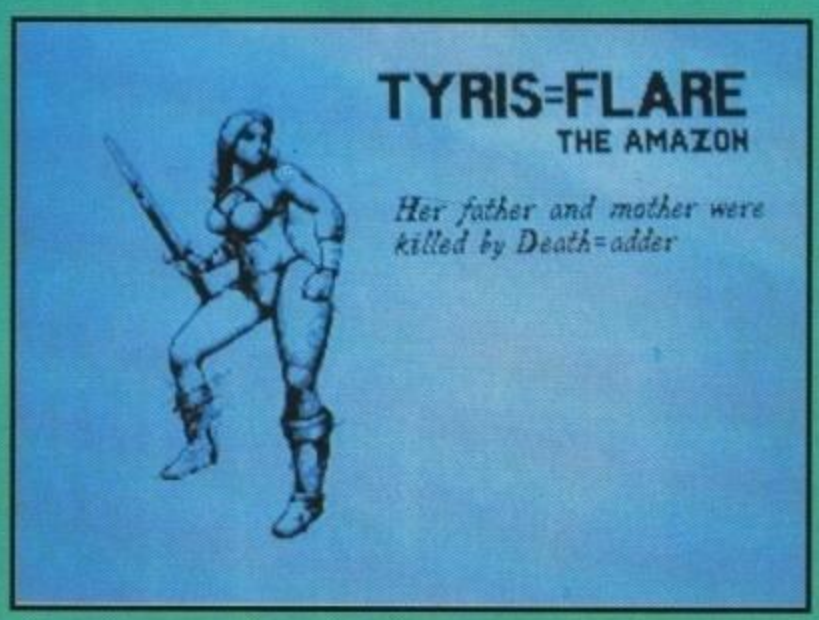
http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN AXE

BY VIRGIN GAMES







SCEGLIETE IL VOSTRO GUERRIERO

I tre personaggi del gioco possiedono propri poteri e debolezze.

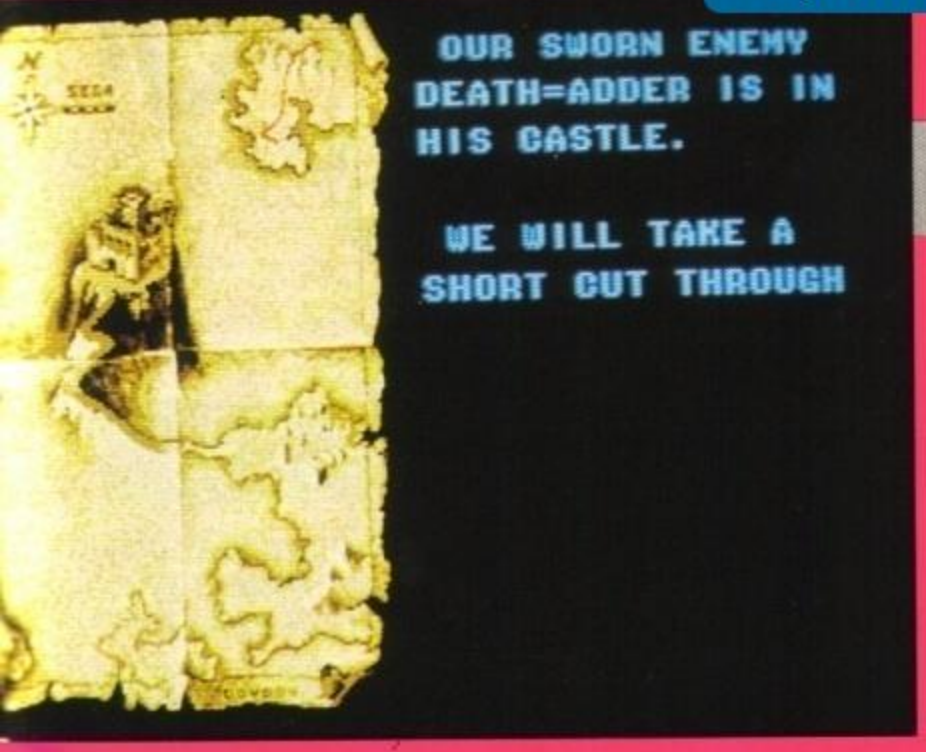
Gilius Thunderhead, il nano, è molto forte e può dare potenti colpi anche se è un po' lento e le sue magie non sono molto efficaci.

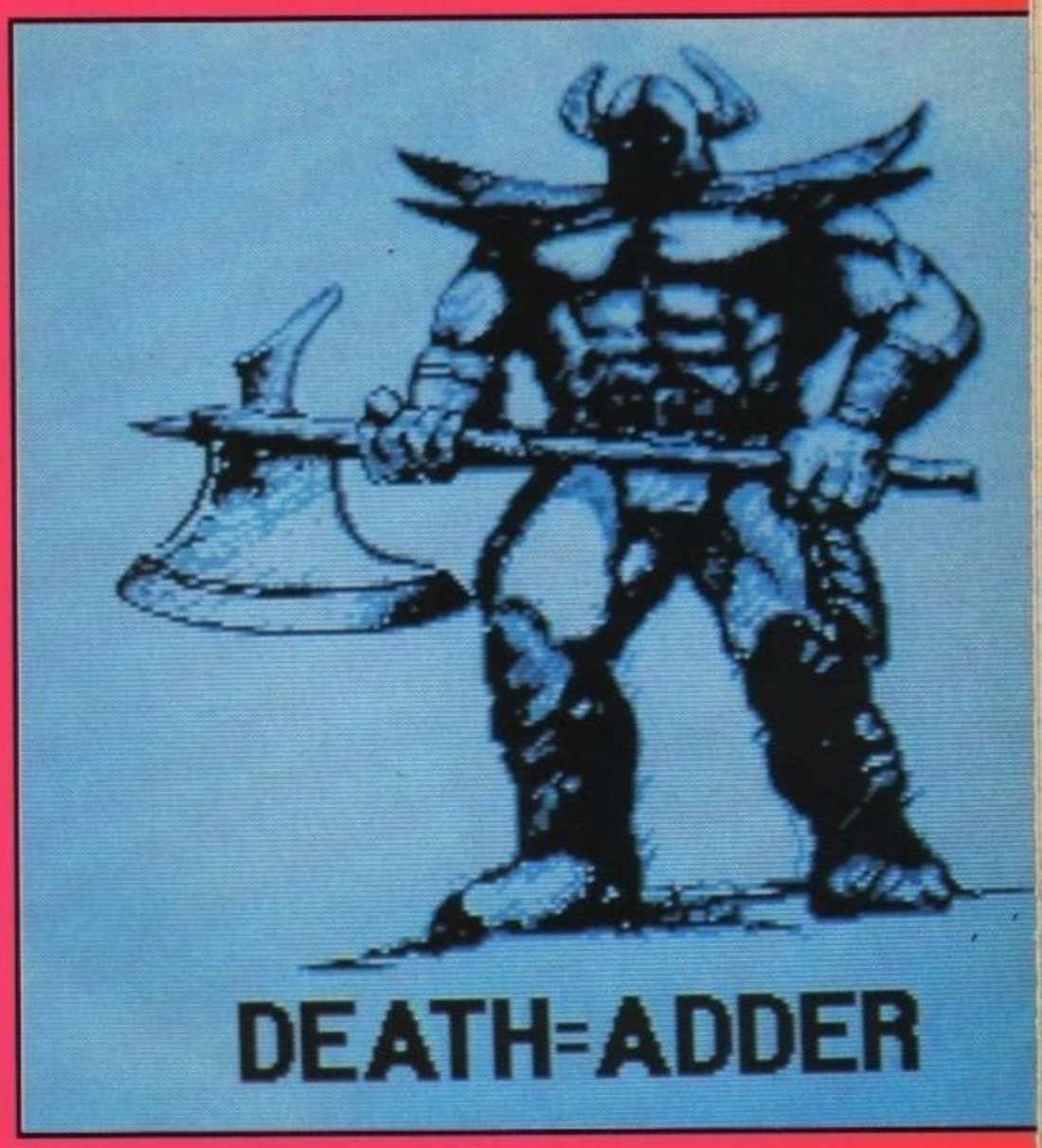
Ax Battler, il barbaro, può brandire la sua spada con effetto devastante e le sue magie sono più potenti di quelle di Gilius.

Tyris Flare è un'ammazzone avvolta in un bikini corazzato e possiede le migliori abilità magiche oltre ad essere la più agile. Comunque non è molto elastica, sorprendente considerando che è vestita solo a metà! (Non capisco i giovani d'oggi, è disgustoso!)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





DEATH=ADDER

Death Adder, il numero uno tra i cattivi di turno, ha rapito il re e la principessa di Yuria. La tua missione, se decidi di accettare, è di farti strada attraverso orde di barbari, amazzoni, scheletri, giganti e altre creature che sembrano uscire dritte dritte da Il Signore degli Anelli, fino a quando non raggiungi il capo in persona. Devi gentilmente persuaderlo (di certo colpendolo ripetutamente) a lasciare andare gli ostaggi. Puoi scegliere (si può giocare in due) fra i tre personaggi a disposizione e qui comincia il caos! Le truppe nemiche in gruppi di quattro o cinque, crescono sempre in tenacia e ferocia. Alla fine di ogni livello, l'obbligatorio boss solleva la sua sgradevole testa, sempre che ne abbia solo una...! Sempre enormi, sempre pericolosi, sembreranno tutti una borsa di carta bagnata fradicia quando finalmente raggiungi Death Adder. Fortunatamente i bravi ragazzi hanno a disposizione una varietà di mosse da combattimento: oltre ai classici colpi e alle scivolate, il salto dà la possibilità di liberare una rabbiosa raffica di vento. Un'altra tattica favorevole consiste nel caricare i nemici usando un osso o nel dare un calcio all'avversario per liberarsi di lui.

C+VG HIT!

DINO-WARS!

Salire sul dorso di una bestia dà ad ogni personaggio un grosso vantaggio nei combattimenti. Il vostro dinosauro di stazza modesta (mostrato qui) può girare attorno ad ogni avversario attaccandolo anche se più grande di lui. La seconda miglior bestia è un piccolo drago che lancia fiamme al suolo che gli sta davanti abbronzando chiunque incontri sulla sua strada. L'altro drago è simile ma può lanciare sfere di fuoco a lunga distanza. In sella e pronti a scalciare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

GOLDEN AXE

MOMENTI MAGICI

Le magie costituiscono una parte importante. Le bottiglie con la pozione blu vengono collezionate prendendo a calci il posteriore dei folletti ; così otterrete il più potente e devastante incantesimo. Le magie dei personaggi sono diverse per forma ed effetti: Gilius ha poteri ottici, Ax Battler può creare terremoti e Tyris può provocare devastanti tempeste di fuoco. Ma ricordate... il potere finisce: non sprecatelo!

UPDATE

La versione Amiga è già disponibile e anche se il metodo di gioco è lo stesso, è caratterizzato da un'area di gioco a pieno schermo e da un suono enormemente migliorato. Le versioni C64, Spectrum e Amstrad hanno colpito nel segno e sembrano tutte stupefacenti. Prenotate il prossimo numero per la recensione completa!

ST

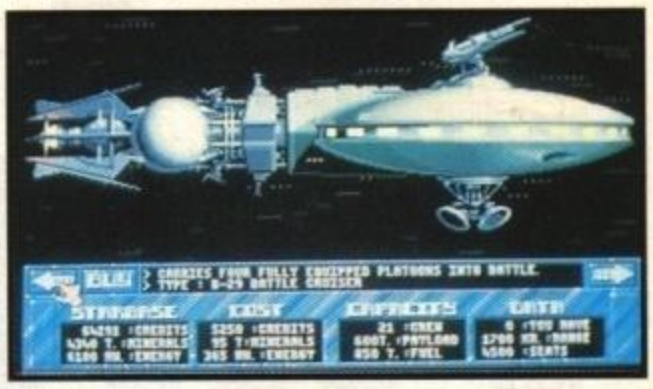
Golden Axe è stato uno dei migliori coin-op e questa conversione non è un terrificante clone. A parte le schermate leggermente piccole e gli effetti sonori un po' metallici non ci sono differenze tra questa e la versione Megadrive, quindi molto buona! Questo game offre tutto ciò che un lunatico omicida possa desiderare. In redazione ha conquistato tutti! L'animazione degli sprite è incredibilmente buona: le figure si muovono, combattono e camminano esattamente allo stesso modo dell'originale e i superbi sfondi aggiungono atmosfera ed eccitazione. E' uno dei migliori giochi a due player e le mie uniche esitazioni riguardano la sua durata in interesse; non è difficile da terminare e dopo averlo fatto, l'interesse per il game diminuisce drasticamente. Rimane comunque molto divertente e graficamente stupefacente, così se possedete ST, questo è un gioco che merita di figurare nella vostra gameteca!

GRAFICA	93%
SUONO	89%
INTERESSE	85%
GIOCABILITA'	92%
GLOBALE	91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ La grafica stupenda va a favore di Supremacy

SUPREMACY

BY VIRGIN GAME

Scoprire quattro nuove dimensioni, ciascuna con i suoi bei pianeti pronti da colonizzare, è una buona ragione per festeggiare. O almeno lo sarebbe, se in tali dimensioni non ci abitassero forme di vita aliene che hanno l'intenzione di svilupparsi sugli stessi pianeti e di distruggere gli ultimi arrivati! Questo gioco di strategia si comanda mediante schermate di opzioni e icone che permettono di espandere il vostro territorio verso gli altri pianeti del sistema. Ci sono quattro diversi nemci fra i quali scegliere, che vanno dai Votok: delle creature scimmiesche quasi senza cervello che combattono per otto pianeti: ai Rorn, entità praticamente invincibili il cui campo di battaglia consta di oltre 32 mondi. Ogni pianeta appartiene a un gruppo particolare, sia esso vulcanico (buono per le estrazioni minerarie), tropicale (produzione extra nelle fattorie) o metropolitano (un sacco di resa fiscale!). Presto diventa importante spostare le risorse da un pianeta all'altro in modo da mantenere vivace l'economia mentre si preparano nuovi mondi. Prima o poi comincerà la guerra, quindi conviene addestrare le truppe. Bisogna decidere come e quanto si vogliono armare i soldati, poichè lo stato delle vostre finanze non è mai troppo florido. Il risultato di una battaglia viene deciso dalle capacità, dalle potenze relative delle forze in campo e dal fatto che stiano giocando in casa o meno. Vincere può essere difficile, ma garantisce una sequenza animata nella quale vi viene portato davanti il comandante avversario: e giustiziato sommariamente per la sua impudenza! La sconfitta, peraltro, non è troppo simpatica...

▼ Divertitevi armando i soldati...

AMIGA

Anche se non è poi tanto complicato, la varietà di tattiche e idee rende Supremacy un grande gioco strategico. Mi è piaciuta particolarmente la grande qualita della grafica nel corso del gioco (guardatevi le schermate con le astronavi!) che migliorano molto l'atmosfera del gioco. L'unico problema è il prezzo piuttosto alto, che suppongo potrebbe scoraggiare la maggior parte dei giocatori. Comunque, se vi piace la strategia, penso che troverete ben spesi i vostri crediti.

M. R.

GRAFICA	82%
SUONO	80%
VALIDITA'	86%
GIOCABILITA'	83%
GLOBALE	83%

UPDATE

L'unica altra versione di Supremacy attualmente in produzione è quella per ST, che dovrebbe essere reperibile allo stesso prezzo e con le stesse caratteristiche.

http://www.oldgamesitalia.net/

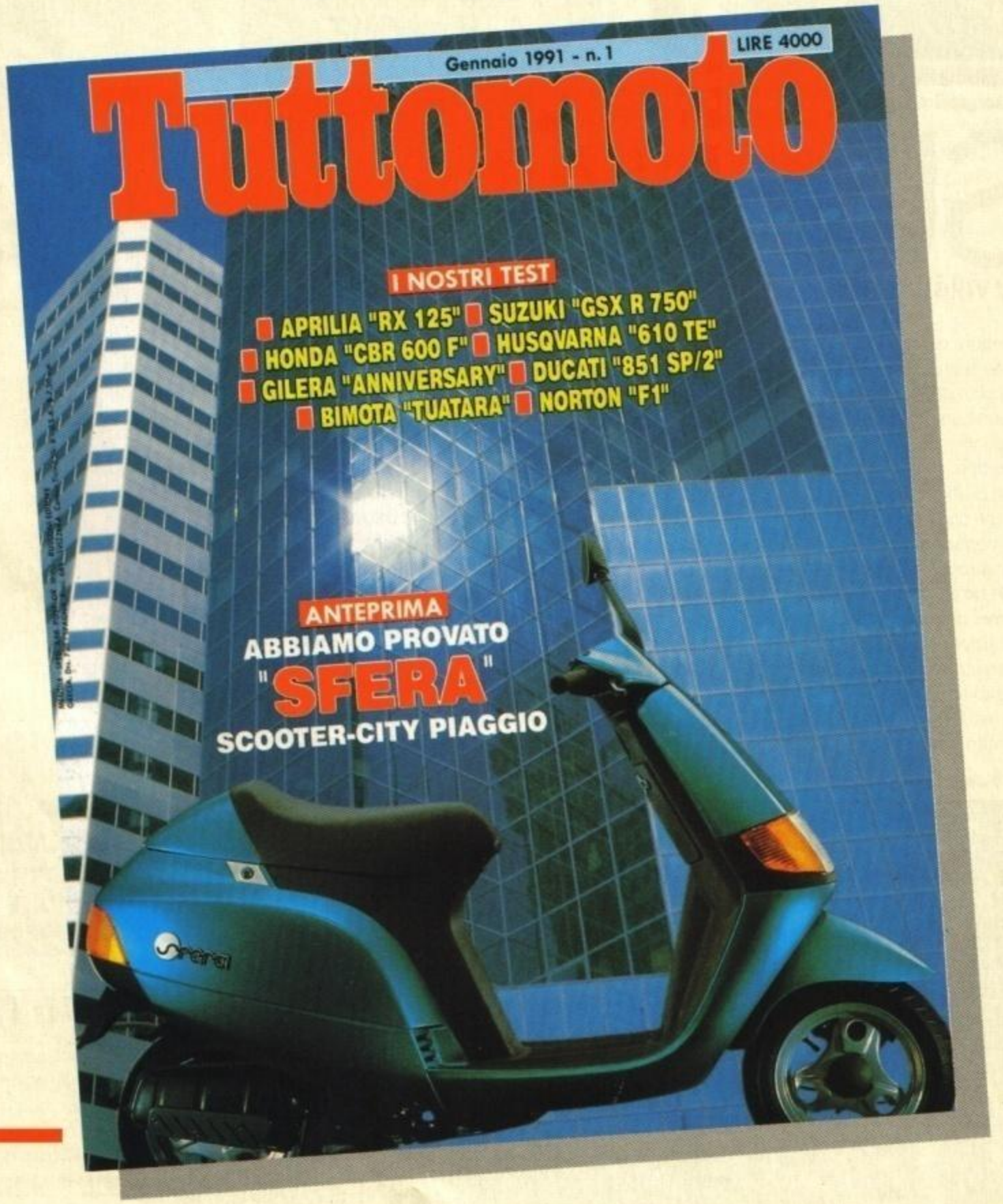
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È in edicola

Tuttomoto

GENNAIO



Rusconi Ad

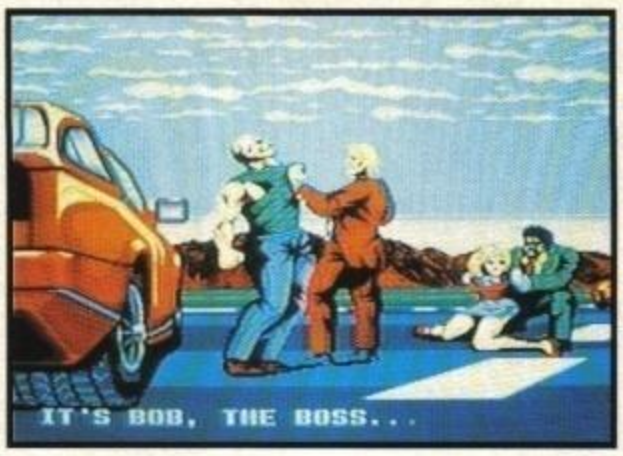
Rusconi Editore

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

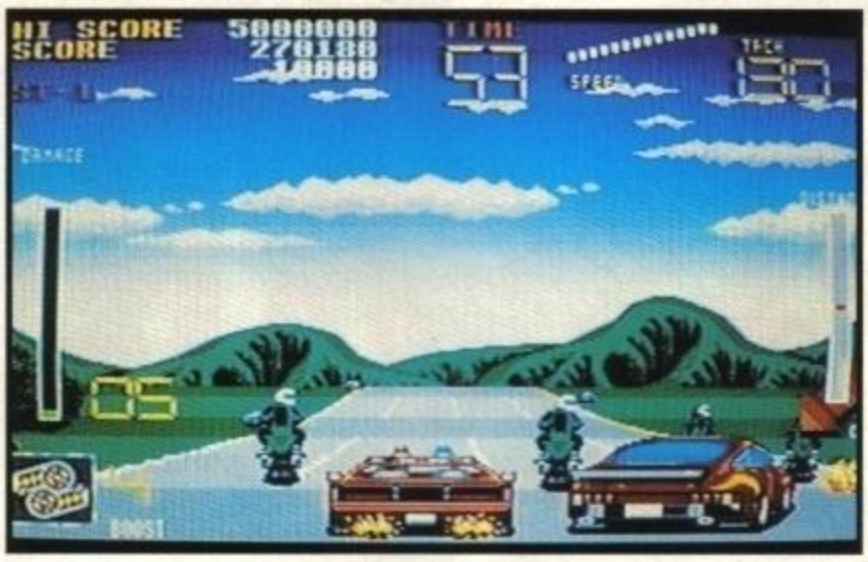
SCI

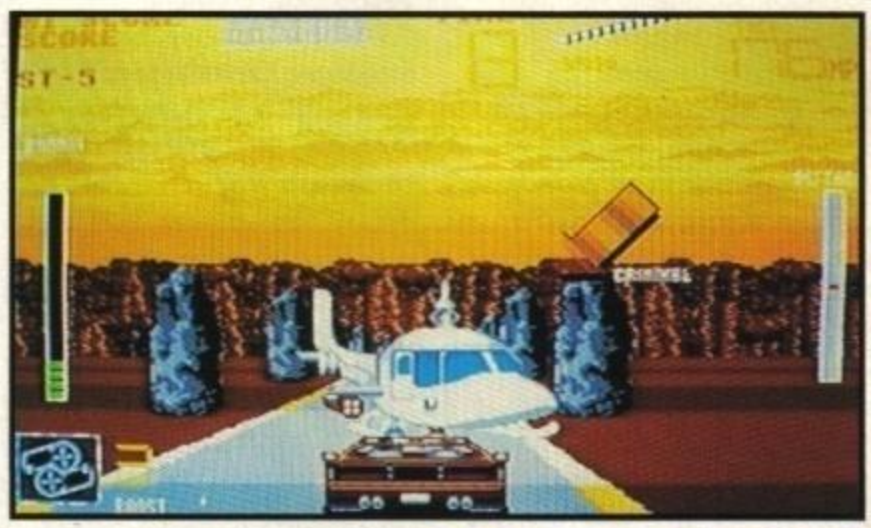


▼ In SCI bisogna blastare i malfattori.

BY OCEAN

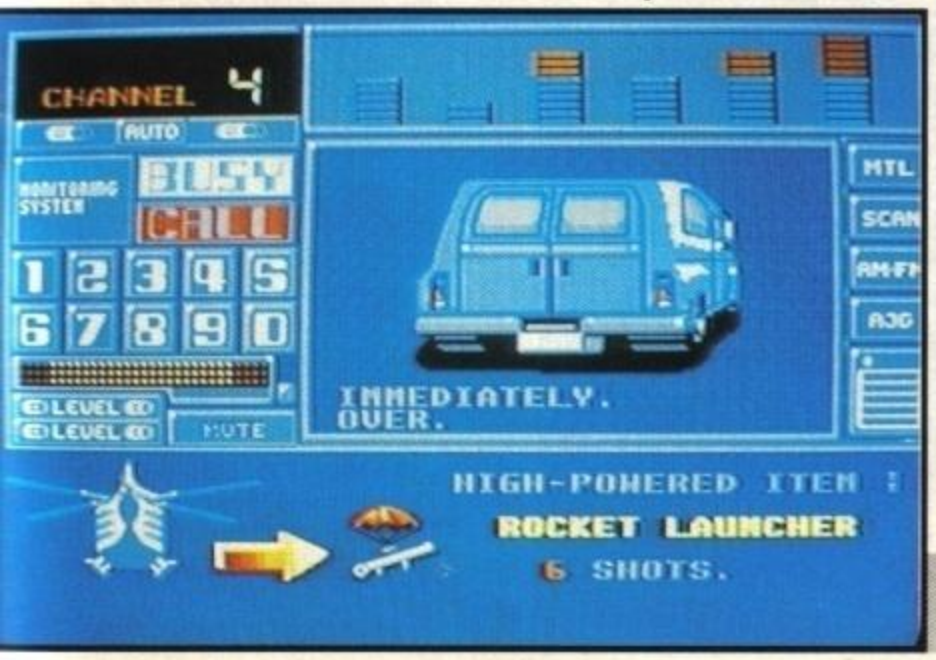
Dopo aver ripulito le strade per la sicurezza dei guidatori di ogni giorno in Chase HQ, il coin-op Taito, Ray e Tony sono stati promossi al vertice della divisione Chase, il settore Special Criminal Investigations. La loro nuova missione assomiglia alla prima: arrestare cinque pirati della strada con ogni mezzo a disposizione, solo che adesso i ragazzi hanno una nuova turbo sotto al sedere e la licenza di aprire il fuoco, così che anziché limitarsi a buttare i bastardi fuori strada possono anche fargli un bel buco in fronte! E dopo, chi ha più bisogno di vigili?
Ogni tanto, appare un elicottero che sgancia un pacco regalo. Se lo raccolgono, Ray e Tony possono divertirsi un po' con un bel bazooka!
Come al solito, i due sono in lotta contro il tempo, e se non si danno una mossa il cattivo di turno riesce a fuggire! Ad ogni modo, ci sono anche cinque turbo boost a disposizione, capaci di spingere per qualche secondo la macchina a 380 km all'ora!





▲ Non perdete il dono dell'elicottero.

▼ Consultati con Karen per la tua prossima missione.



UPDATE

ICE (il gruppo che ha effettuato la conversione per Amiga) sta producendo la versione ST, che sarà molto simile al gioco Amiga, e Probe (quelli della versione C64) sta riscrivendo il gioco per Spectrum e per la console Amstrad GX4000.

AMIGA

Dopo la conversione top di Chase HQ per Amiga, mi stavo chiedendo quando la Ocean avrebbe buttato fuori altra roba, e ora lo ha fatto... quasi. Il fatto è che, più che un seguito, sembra un re-mix. Il problema non sta nella conversione, ma nel coin-op, che sembra essere una trovata di Taito per fare un altro po' di lira sull'onda del successo dell'originale. Così, niente punti per la novità, ma SCI rimane comunque un buon gioco. La grafica è buona e dettagliata, e il paesaggio 3D è veramente bello, anche se lo schermo sembra un po' vuoto. Il sonoro è gustoso e impiega anche un sacco di suoni digitalizzati. L'auto si guida bene, ma ha la tendenza a sbandare un po' troppo, piuttosto menoso quando il tempo sta finendo e si è pronti per il colpo di grazia! A parte tutto, se vi è piaciuto Chase HQ vi piacerà anche questo, ma attenzione, non è che i due giochi siano tanto diversi.

R. S.

GRAFICA	88%
SUONO	85%
VALIDITA'	80%
GIOCABILITA'	83%
GLOBALE	84%

C64 ROM

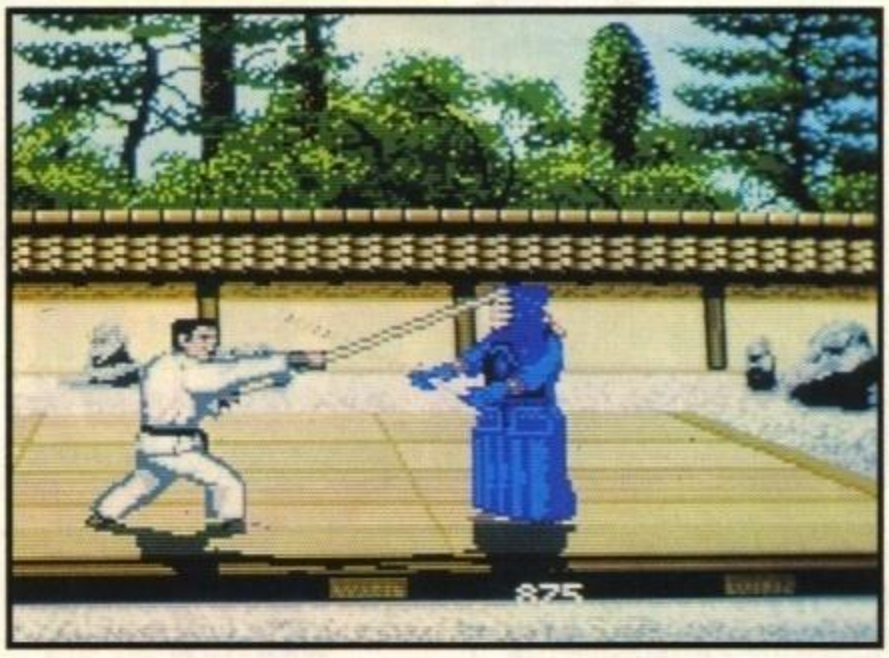
Chase HQ sul 64 faceva schifo, ma con la cartridge (creata principalmente per sfruttare la console C64GS) hanno potuto usare un po' più di memoria e, sebbene il paesaggio 3D sia un po' assurdo (la strada scorre più veloce degli edifici), il gioco ora è proprio divertente.

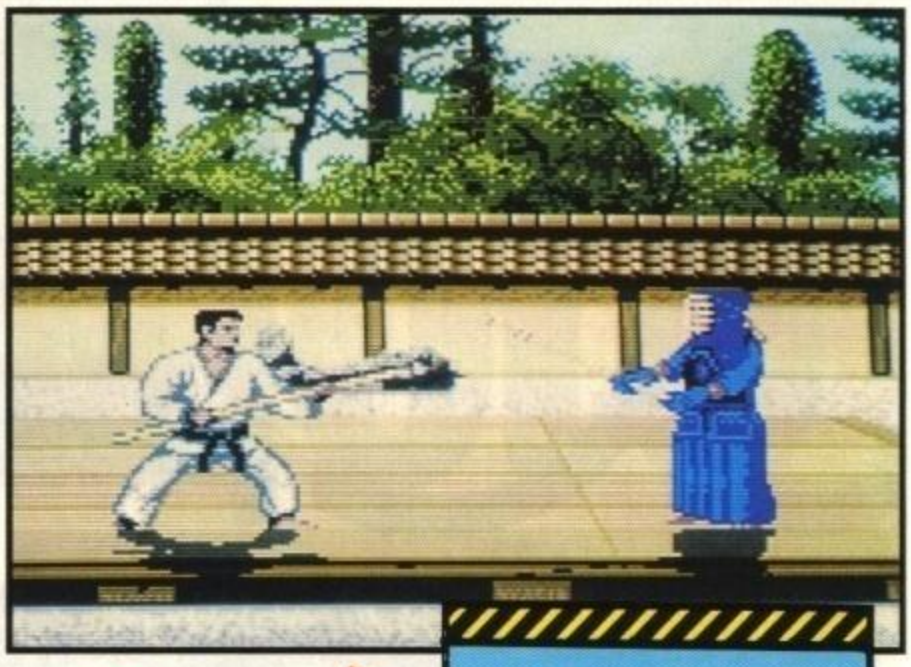
GLOBALE	79%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





BUDOKAN

BY ELECTRONIC ARTS

Ero un vero duro. Un uomo che viveva sul filo del rasoio... sempre sull'orlo dell'abisso... sul ghiaccio sottile. Vivevo la vita al massimo. Ma anch'io sono rimasto sorpreso quando il maestro di un dojo dal nome incomprensibile mi ha raccattato dalle fogne e mi ha trascinato per migliaia di chilometri sin dall'altra parte del pianeta, nella terra del sole nascente per imparare le tecniche segrete del bo (il bastone lungo), dei nunchaku (i pestariso della distruzione), del karate (il pugno d'acciaio) e del kendo (lunghi bastoni & maschere di metallo). Ho capito che questo istruttore giappo aveva un qualche debito con mio padre, e che il suo modo per appianare la cosa era di farmi lottare nel budokan, il torneo mondiale di arti marziali. Le storie si sono fatte tese quando sono arrivato al dojo. Per ognuna delle quattro arti marziali che sto imparando ci sono quasi 40 mosse da affinare alla perfezione. Devo imparare a usare la mente oltre ai pugni quando combatto. A volte la tecnica "dello schiacciasassi" funziona, ma per alcuni dei lottatori più abili del budokan conviene aumentare il proprio livello di ki stendendo l'avversario con due colpi farciti di forza interiore.

UPDATE

Budokan è uscito da un pezzo per Amiga e PC, eppure è ancora un ottimo beat 'em·up. Compratelo!

MEGADRIVE

Budokan su Megadrive è semplicemente una conversione diretta del favoloso gioco omonimo per Amiga. La grafica è esattamente la stessa, ma il sonoro non è altrettanto impressionante, anche se c'è un sacco di parlato campionato (ovviamente in giapponese) e delle urla di dolore realistiche. E' stata mantenuta l'opzione per due giocatori, che garantisce ore e ore di massacro reciproco. I macellai facciano attenzione, però, perchè in Budokan non basta menare spensieratamente l'avversario. Tenere i livelli di ki e di energia bilanciati richiede una bella concentrazione, ma è essenziale far valere i colpi. Ho scoperto che questo elemento strategico rende il gioco ancor più bello, e quando si considera anche l'enorme varietà di mosse disponibili in ciascuna delle quattro discipline, non si può che definire Budokan il miglior beat 'em up di tutti i tempi.

R.L.

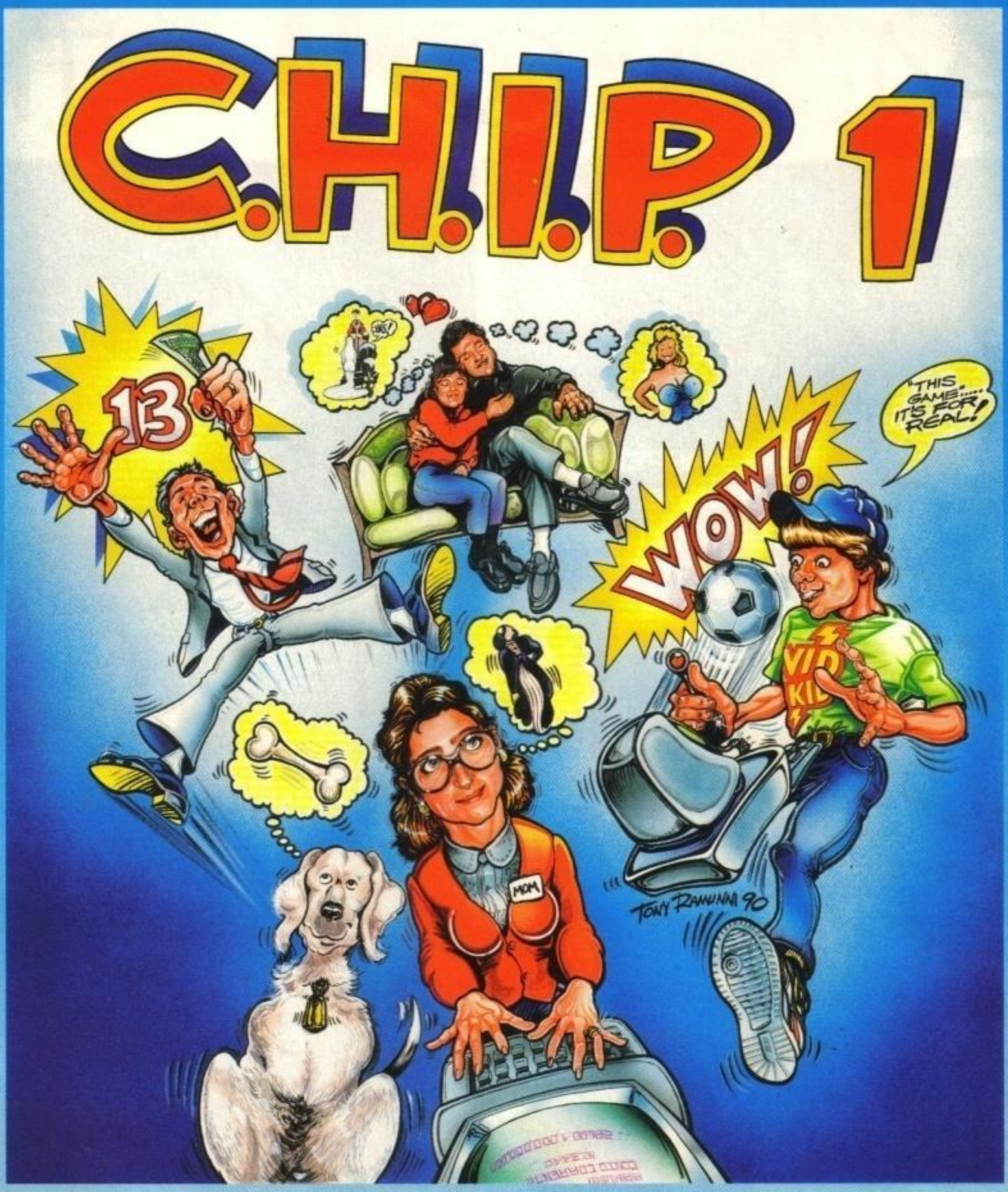
GRAFICA	90%
SUONO	82%
VALIDITA'	83%
GIOCABILITA'	87%
GLOBALE	84%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA CHI L'HA DETTO CHE IL TUO AMIGA SERVE SOLTANTO PER GIOCARE !?

4 PROGRAMMI 4



4 PROGRAMMI 4

IL SOFTWARE PER TUTTA LA FAMIGLIA

4 PROGRAMMI A SOLE L. 39.900

B IORITMI

T OTOCALCIO

C ONTO CORRENTE

I TALY '90 SOCCER

E' UN PRODOTTO

ATLANTIDE

REALIZZATO CON LA COLLABORAZIONE DI

GENIAS

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA **SOFTEL**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARC

ACT

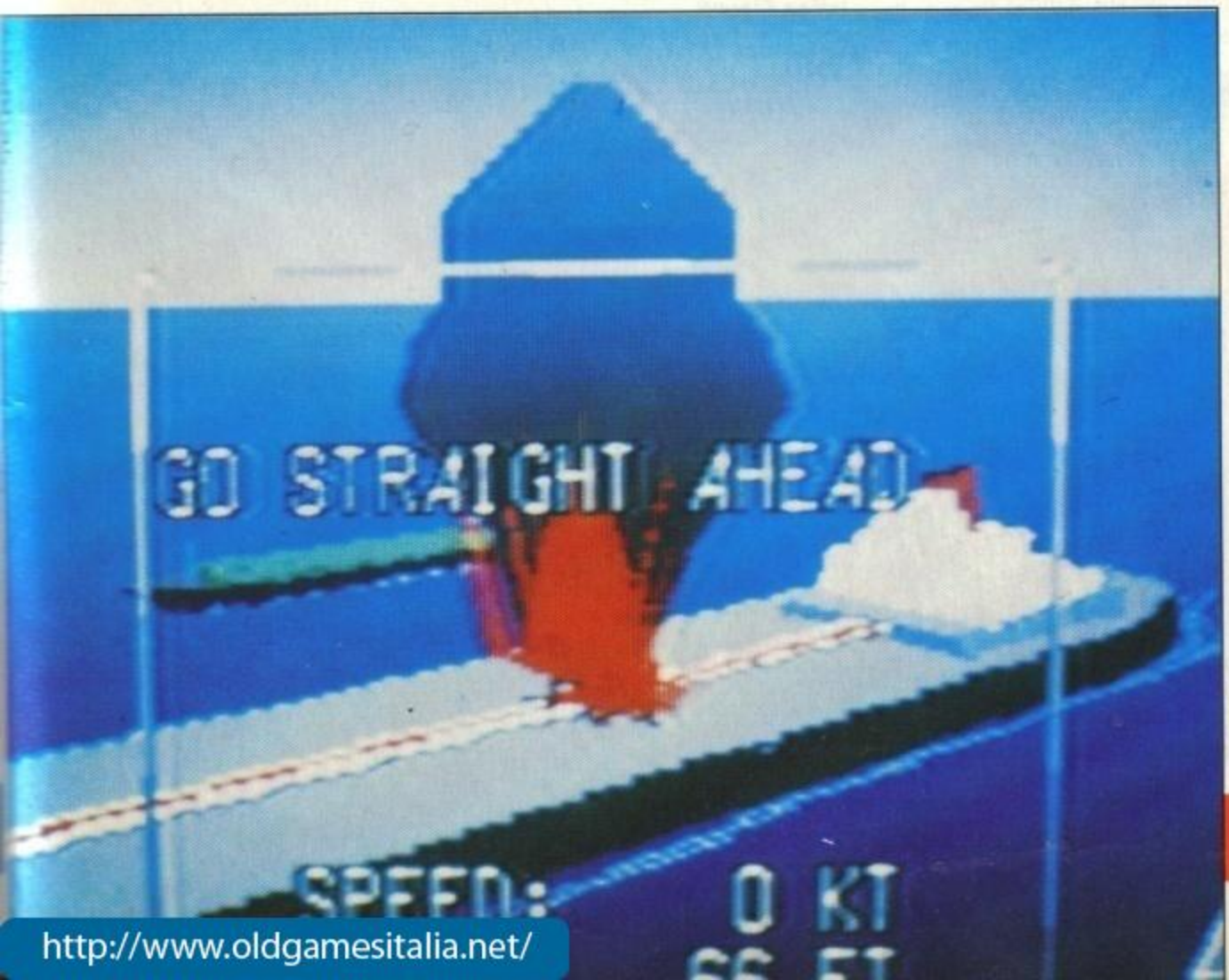
AIR INFERNO

Air Inferno, simulatore di elicottero made in Taito, è uno dei più impressionanti coin-op mai visti dopo il mitico F15 Strike Eagle della Microprose. E' una variazione - finalmente! - del solito combattimento aereo spara-e-vola, che mette il giocatore ai comandi di un elicottero impegnato in quattro differenti missioni di soccorso, dal recupero di scampati a un incendio sulla cima di un grattacielo alla localizzazione e salvataggio dei marinai di una petroliera in avaria, fino al soccorso di una comitiva intrappolata in una tempesta di sabbia nel deserto.
L'azione viene mostrata con grafica 3D dettagliata alla grande, e anche realistica! I controlli all'inizio sembrano un po' allucinanti, ma con l'aiuto dei messaggi che compaiono sullo schermo non è difficile tuffarsi nella simulazione. E una

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AIR INFERNO



volta padroneggiati i comandi, il gioco diventa proprio divertente. Sebbene i quattro livelli non diano moltissimo da giocare, Air Inferno è attraente e dà delle grosse soddisfazioni. Non c'è tantissima roba a cui sparare, ma merita senz'altro un gettone!

Julian Rignall

GRAFICA	95%
SUONO	82%
VALIDITA'	86%
GIOCABILITA'	88%
GLOBALE	88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE ACTION

GP RIDER

Sega è sicuramente il miglior produttore di coin-op di argomento motociclistico, con Hang-On, Super Hang-On e Racing Hero a costituire una gamma di simulazioni su due ruote difficile da superare...tranne che per Sega stessa.
E credo che ce l'abbiano fatta!

GP Rider è simile a Super Hang-On, ma presenta la grafica 3D più veloce e morbida mai vista, che ti dà il vero brivido della velocità e ti fa anche sghignazzare a ogni caduta dalla moto.
I controlli sono semplicissimi - basta piegare la moto in curva e superarli tutti, i maledetti!

L'obiettivo è chiarissimo, e la grafica è da urlo.
GP Rider è destinato a piacere da morire a tutti i fanatici delle corse.
Tirate fuori qualche moneta, e bruciate il terreno, gente!

Julian Rignall

GRAFICA	94%
SUONO	90%
VALIDITA'	87%
GIOCABILITÀ	92%
GLOBALE	90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BCS

VIA MONTEGANI 11 - 20141 MILANO
TEL. 02/84.64.960 - FAX 89.50.21.02

ALLA B.C.S. SCOPRI E RISPARMI SUL TUO COMPUTER E COMINCI A PAGARLO A APRILE !!!

(OFFERTE SINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

AT 286/16 1MEGA, 1FDD, HD20MEGA, DUAL, SERIALE, TASTIERA	£. 1.300.000
AT 286/16 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 1.699.000
AT 386/20 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 2.299.000
AT 386/25 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 2.599.000
AT 386/33 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 3.900.000
AT 486/25 4MEGA, HD210, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 8.000.000

AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	£. 750.000	**AMIGA 500** 1MEGA	£. 850.000
AMIGA 500 2MEGA	£. 1.150.000	**AMIGA 500** CON HD20	£. 1.550.000
AMIGA 500 CON DRIVE EST.	£. 900.000	**AMIGA 3000** HD40MEGA	£. 7.500.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.600.000	**AMIGA 3000** HD100MEGA	£. 8.400.000

AMIGA ACTION REPLAY	£. 169.000
HD20MEGA PER A 500	£. 850.000
PC BOARD XT PER A 500	£. 789.000
PER QUANTITA' DISK BULK	£. 800

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI COMMODORE, AMSTRAD, IBM

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI UN ANNO, PREZZI IVA INCLUSA
CONSULENZE E DIMOSTRAZIONI SENZA IMPEGNO
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC COMPATIBILI
PAGAMENTI PERSONALIZZATI FINO A 5 ANNI CON CONSEGNE IMMEDIATE
PROVINCIA E ITALIA PER CONTRASSEGNO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA TWINS

All'inizio mi sembrava un po' una schifezza, ma poi invece mi sono ricreduto. Si tratta di un altro di quei giochi dove si va avanti scroll dopo scroll e nemico dopo nemico fino alla gran brutta bestiaccia di fine livello. Ma la realizzazione è buonissima, con grande grafica e piccole raffinatezze che fanno venire voglia ogni volta di ricominciare a giocare.
Ci sono un mare di armi extra da raccogliere mentre il giocatore procede nella carneficina: il gioco da soli è proprio soddisfacente, ma il massimo dello sballo lo si raggiunge in due.

GRAFICA	86%
SUONO	81%
VALIDITA'	76%
GIOCABILITÀ	87%
GLOBALE	86%

Megatwins sicuramente non vince il premio per il gioco più originale dell'anno, ma se state cercando un gioco da godere tutto fino in fondo, siete arrivati nel posto giusto.

Julian Rignall

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

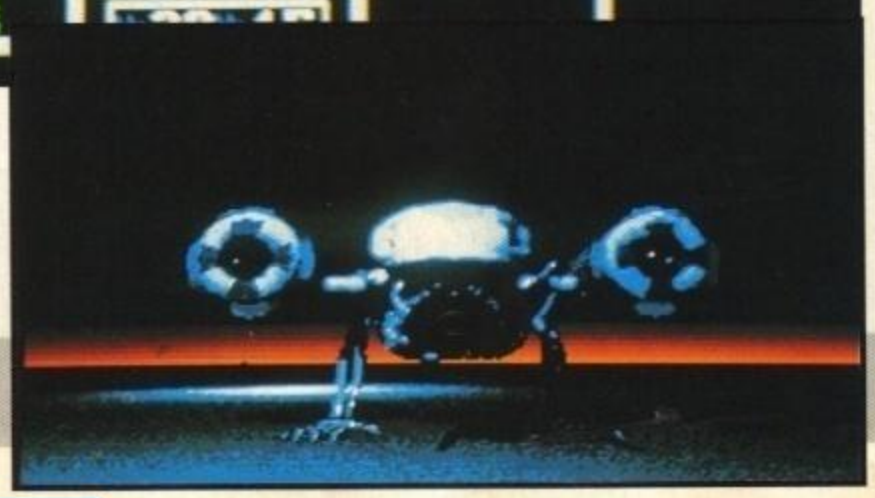
http://www.oldgamesitalia.net/

THE KILLING GAME SHOW

BY PSYGNOSIS

The Killing Game Show dà agli ospiti di un manicomio criminale e ai nemici dello Stato la possibilità di guadagnarsi la grazia sopravvivendo ai sedici Pozzi della Morte, enormi cilindri pieni di esseri sintetici ostili, trappole e problemi da risolvere. Sembra facile, no? Non quando il cilindro si sta riempiendo di un liquido che ti spazza via in un lampo!
Ogni criminale possiede un esoscheletro esterno corazzato, che gli permette di saltare e arrampicarsi oltre a usare un cannone blaster a colpo singolo. Pozzo dopo pozzo si possono raccogliere altre armi, destinate a scaricarsi tanto più rapidamente quanto più vengono usate.
Bisogna trovare anche chiavi e oggetti speciali, per risolvere i problemi evitare le trappole e aprire le porte.
Uscire dal primo pozzo è facilino, ma ce ne sono altri quindici...

▲ Un eccitante scrolling ottuplo



Ruba un ED al nemico!

AMIGA

Dopo Shadow of the Beast 2, alla Psygnosis si sono dati una mossa e hanno finalmente tirato fuori un gioco troppo bello! All'inizio sembra uno spara-e-fuggi qualsiasi, ma il ritmo dell'azione sale con velocità allarmante e, prima che ve ne accorgete, vi ritrovate davanti a un'orda di cattivissimi che si precipitano verso di voi e un fucile a tappi per difendervi. Nel gioco occorre sfidare anche il tempo, specialmente verso gli ultimi livelli. E' simpatica l'opzione Video: quando perdete una vita, potete rivedere l'ultima vita fino a qualunque punto, e poi saltare avanti fin dove volete! Anche la grafica è molto carina - con menzione speciale alla stupenda introduzione - e tutto il resto è adrenalina a fiumi. Roba per tenervi occupati per un bel po'.

R. S.

GRAFICA	**89%**
SUONO	**87%**
VALIDITA'	**82%**
GIOCABILITA'	**84%**
GLOBALE	**83%**

UPDATE

The Killing Game Show miete vittime a fiumi anche su ST, più o meno con la stessa dotazione di grafica e suono.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMSTRAD GX4000

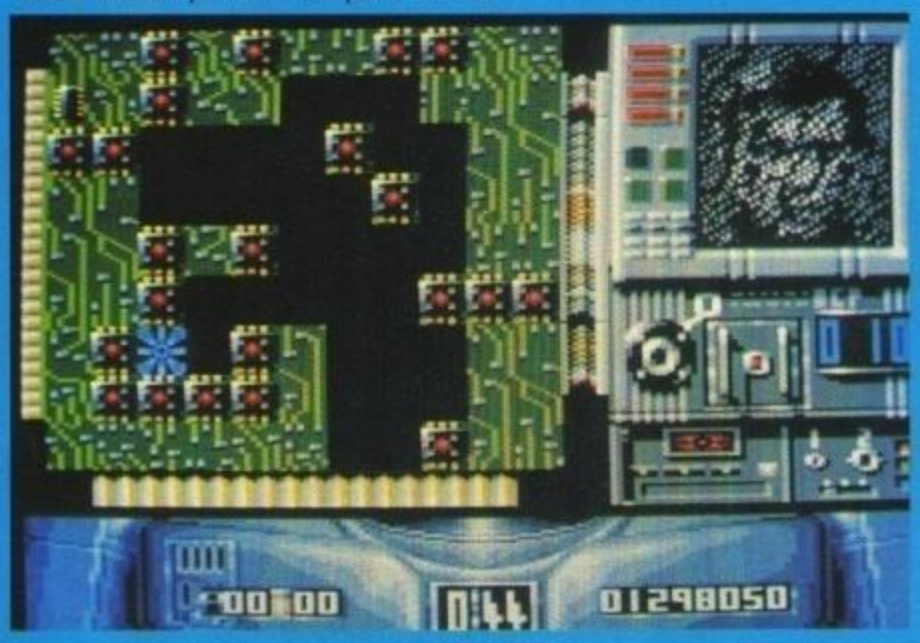
ROBOCOP

BY OCEAN

Il gioco comincia con Robocop che si infiltra nei laboratori di produzione del nuke di Cain alle industrie Sludge sul fiume Rouge (un parente del nostro redattore? Ed). Anche se è armato con la fida pistola Auto-9, in questo livello il suo principale problema è di evitare e superare saltando le trappole che gli scagnozzi di Cain hanno installato. Su alcune piattaforme si possono trovare tremanti uomini di Cain che preferiscono arrendersi piuttosto di subire la Robo-ira, e basta toccarli per ottenere punti bonus.

Quattro mesi dopo lo scontro di Robocop con il folle criminale Clarence Boddicker, il corpo di polizia di Detroit vecchia è ancora in sciopero e la città è sull'orlo dell'anarchia, per non parlare della bancarotta. Con Boddicker e la maggior parte delle forze di polizia fuori gioco, il mercato della droga della città è stato ereditato da un altro pazzoide di nome Cain che sta

▲ Robocop prende ordini.



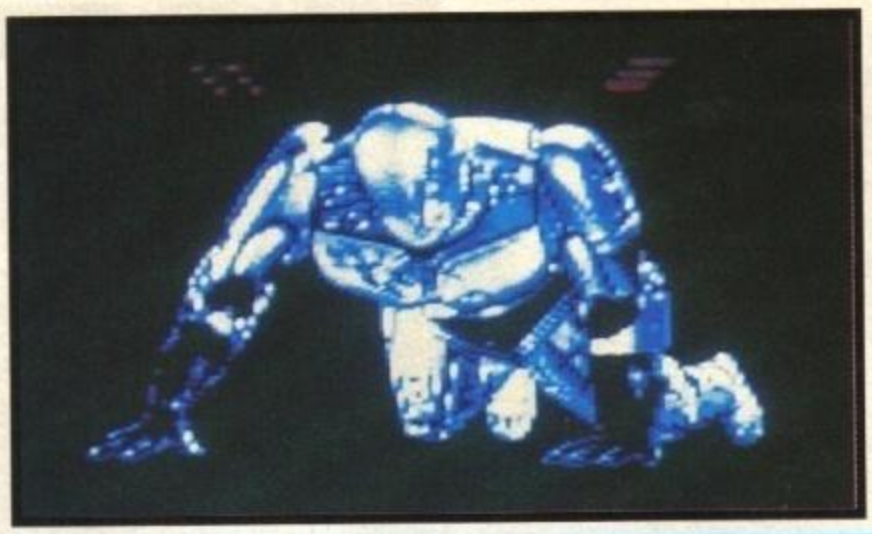
Nella prima sequenza rompicapo, Robo deve esaminare i propri circuiti per distruggere i chip che bloccano i ricordi della sua identità precedente, Alex Murphy. Il cursore viaggia sulla piastra e distrugge tutto ciò che tocca, compresa la piastra stessa, quindi bisogna trovare il modo di toccare tutti i chip senza tornare sui propri passi. Nel microschermo in alto a destra ricompare l'immagine di Murphy a mano a mano che i chip vengono distrutti.

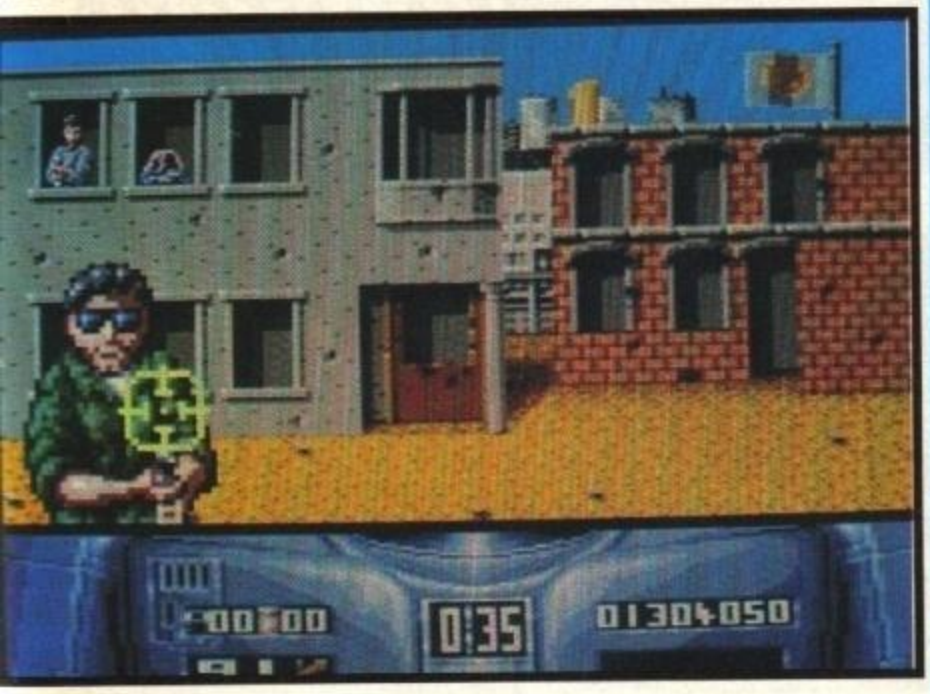
Dopo tanti combattimenti, Robo scopre che il suo sistema di mira ha bisogno di essere ricalibrato, così viene mandato al poligono della polizia. Sullo schermo appaiono dei bersagli, e Robo deve distruggerne più che può prima che questi scompaiano. Attenzione a non colpire i cittadini onesti, però, perchè ognuno di essi fa abbassare il punteggio di Robo quando il tempo finisce!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gendo i cervelli della gente
una droga personalizzata
amata nuke. Robo, che è il
ziotto più duro di tutti (e, con
sciopero, anche l'unico
iziotto del dipartimento)
cide di far finire





Ricalibrate il vostro computer di mira in una sparatoria alla Op Wolf.

Cain muore dopo un brutto incidente con una moto, ma il suo cervello viene installato nella nuova unità Robocop 2 della OCP. A peggiorare ulteriormente le cose, il cervello è... beh... fuori di testa per il nuke, quindi la macchina impazzisce alla grande. In quest'ultimo livello Robo deve perquisire il palazzo del Municipio alla ricerca di Robocop 2 e disattivarlo, il tutto evitando spuntoni, barriere elettriche di sicurezza e piccoli malefici robot.

La seconda sezione a piattaforme è ambientata nella distilleria Tokugawa, che funge da copertura per il deposito di nuke di Cain. Anche qui ci sono un sacco di trappole pericolose da evitare e di criminali da arrestare per ottenere punti bonus, ma lo scopo finale è di trovare il deposito vero e proprio e di distruggerlo!

Un'altra sequenza logica che funziona esattamente come la prima, ma questa volta Robo deve ricostituire il ricordo della moglie di Murphy. Sembra che questa scheda sia quasi completa!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

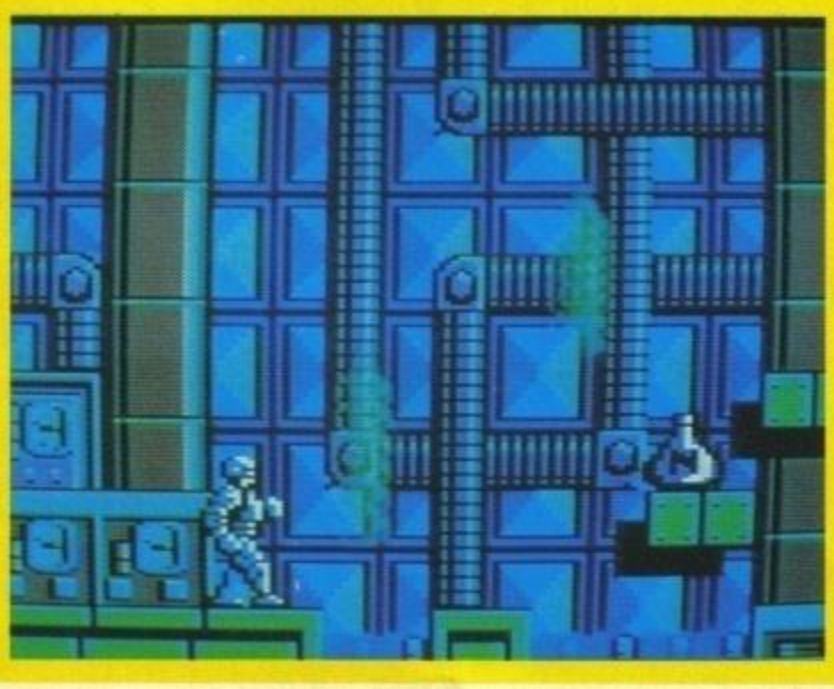
REVIEW

la catena di produzione del Nuke e anche sbattere in gattabuia Cain. Ma il caso si complica con il ritorno dei sentimenti umani di Robo e la produzione di un nuovo Robocop, un supercyboorg senza emozioni e un tantino senza scrupoli quando si parla di prevenzione del crimine. Sembrerà strano, ma si prende il controllo dello sbirro cromato, e il ritorno della giustizia nelle strade di Old Detroit dipende solo dalla propria abilità col joystick. Il crimine è dappertutto, quindi basta tenere la pistola automatica a portata di mano per tenersi fuori dai guai (più o meno).

Robo spiana gli spacciatori

UPDATE

Robocop 2 uscirà su ST e Amiga oltre che per Spectrum e su cartuccia per C64. Le sezioni di piattaforme sulla versione a 16 bit contengono più sparatorie che salti, ma a parte questo i giochi sono parecchio simili. Tutte le versioni saranno nei negozi quando leggerete queste pagine.



CART GX4000

La prima cosa che mi ha colpito di Robocop 2 è stata la bella grafica: sfrutta davvero molto bene le capacità cromatiche del GX4000. L'altro punto a favore è la mancanza di lunghi caricamenti da nastro che rendono il gioco (interamente su cartuccia) molto più amichevole. La struttira vera e propria del gioco non è molto diversa da quella del primo gioco di Robocop, e mischia sezioni d'azione con problemi e un tiro al bersaglio, con risultati buoni quanto nel precedente. L'unico problema che ho avuto è stato con i joypad della Amstrad, con cui è difficile muovere in diagonale (essenziale!) generalmente parlando, comunque, si tratta di una licenza da film piuttosto buona che avrà sicuramente un grande successo fra i nuovi possessori di Amstrad assetati di software.

P.G.

GRAFICA	**85%**
SUONO	**79%**
VALIDITA'	**80%**
GIOCABILITA'	**80%**
GLOBALE	**80%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A IAN HARLING, GAME DESIGNER E GRAFICO

By Derek Dela Fuente. British Correspondent.

Ian ha recentemente riscosso un buon successo grazie al top game The Lost Patrol della Ocean ed ha anche contribuito alla realizzazione di Thunderstrike il più grande shoot'em-up strategico della Millenium. E' quindi molto affermato nel mondo del computer ed ora darà ai lettori una veduta generale di quello che può raffigurare un artista del computer tra i più quotati. Vi daremo modo di scoprire che concepire e pubblicare un bel gioco non è proprio tra le cose più facili!

Quanti hanni hai?

37! Vivo a Bristol con la mia compagna e non mi piace la confusione. Ritengo la presente intervista un atto di forza da parte vostra...

Puoi fare un breve riassunto per i lettori del tuo passato nell'industria del computer?

Non c'è molto da dire in realtà. In passato ho lavorato per un paio di compagnie ma non per molto tempo. The Lost Patrol è stato il mio primo e vero game. Ho usato soprattutto Amiga (per circa tre anni), che ha contribuito alla maggior parte degli effetti grafici dei seguenti game: Mars Cops (Amiga) non commercializzato, Powerplay (Amiga), Armalyte (Amiga/ST), Bubblis (PC), Thunderstrike (Amiga/ST/PC), Lost Patrol (Amiga/ST), più varie animazioni per diversi editori.

Quale macchine usi per gli effetti grafici e quali programmi?

Lavoro solo su Amiga, di solito in 32 colori, convertendone 16 per Atari. Deluxe Paint 3 è l'unico soft che uso perché lo ritengo il migliore.

Lost Patrol è stato il tuo primo lavoro pubblicato ma è vero che hai dovuto spedirlo a diverse compagnie prima di ricevere una risposta positiva?

E' vero, ho provato con otto diverse compagnie prima che la Ocean mi dicesse che era interessata. Penso che è semplicemente perché le software house guardano raramente un demo e così tendono a passare oltre quando gliene capita tra le mani uno. Ma, ritenendolo buono, mi sembrava molto strano che nessuno lo volesse!

Puoi dirci qual'è la tua opinione riguardo agli editori visto che non hai molti peli sulla lingua e non ti poni molti scrupoli quando parli di questa industria.

Nessuno riuscirebbe a credere a metà delle storie che ho sentito (sperimentate di prima persona) e che riguardano l'inefficienza e la corruzione presenti nella maggior parte delle software house e delle riviste dedicate. Si ha la tendenza a liquidare trattando argomenti superficiali; i prodotti vengono realizzati solo nel momento in cui essi sono intenzionalmente crivellati di bug. Non potete neanche immaginare quanta corruzione ci sia. Il pubblico è stato manipolato in tutti i modi e sfortunatamente tutto ciò non verrà mai alla luce poiché in Inghilterra nessuna rivista britannica pubblicherebbe un articolo su questi toni. E anche perché, molto probabilmente, se mi sbilancio troppo, potrebbe anche significare la fine della mia carriera! Ma siccome non riesco a tapparmi la bocca posso per esempio dirvi che ho saputo che una grande società non fornirà nessun particolare riguardo ai suoi giochi a una rivista se questa non gli garantirà almeno una quotazione di qualità del 92%. Siamo arrivati a questo livello! Un altro aspetto negativo è il prezzo dei software. Personalmente non rimprovero gli editori, ma i grossisti e i dettaglianti che praticano un rincaro sui giochi del 100%; questo significa raddoppiare il prezzo dei giochi e poi duplicarlo ancora quando passa attraverso le mani delle ignare persone che lo acquistano. Nel caso della maggior parte dei dettaglianti questo fatto è imperdonabile poiché essi acquistano con il metodo "o lo vendo o ve lo riprendete" e i giochi non gli costano un bel niente fino a quando non vengono venduti. Terzi sulla mia lista di "cosa" e "chi" proprio non gira nelle software house, sono i pirati. Ho il piacere di constatare che è in atto una guerra contro i pirati in tutta Europa, ma la maggior parte di questi se ne stanno comodamente seduti in poltrona dicendo con visibile piacere, "tanto non sanno i nostri nomi e indirizzi. La legge non ci può quindi condannare". Spiacente ragazzi ma non potete neanche immaginare cosa può succedervi nel 1992... Sto aspettando con impazienza questo giorno per vedere con immensa gioia la fine di questi idioti, oppure questo potrebbe significare la fine dell'industria del software.

Con tutte le software house e gli editori esistenti, ci puoi spiegare come mai è così difficile riuscire ad entrare in questo mondo anche avendo tra le mani un buon prodotto sia come tipo di gioco che come grafica?

Prima di tutto bisogna dire che le varie Case preferiscono optare per persone che lavorino unicamente al loro interno e questo lo posso accettare se si considera il fatto che può garantirgli una certa sicurezza; ma i bravi ragazzi che ci lavorano affermeranno sicuramente che devono lavorare "molto duramente" per guadagnarsi lo stipendio. E

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per di più questo è anche un buon metodo per evitare di pagare i diritti d'autore. Di conseguenza suggerisco un buon consiglio a chi ha intenzione in futuro di contattare una compagnia: negoziate immediatamente la rata che vi è dovuta di diritti e se ci riuscite fateveli pagare interamente in un colpo solo. E' veramente difficile riuscire a entrare in una software house poiché vengono richieste solo persone con provata esperienza. La gente (me incluso) ha finito col produrre lavori incredibilmente a buon mercato per avere anche solo una minima possibilità di venderli. Conosco due compagnie che prendono unicamente principianti con talento perché sono molto a buon mercato e una volta che questi si fanno coraggio e chiedon loro un prezzo un po' più decente per i loro prodotti, li buttano letteralmente fuori. Non pensate che al giorno d'oggi fare un platform game renda più semplice il lavoro, è più difficile che mai, prima di tutto perché sono a conoscenza di quanto viene quotato un gioco. Queste persone stanno facendo una fortuna con i giochi che scriviamo, perché non dovremmo essere pagati giustamente? Giusto per farvi un esempio dei record raggiunti in questo senso vi dico, ed è una cosa che non si sa in giro, che la quotazione attuale per una conversione arcade è di 10.000 sterline per macchina (circa 22 milioni di lire). Un soft originale è certamente meglio, ma dipende dalla sua reale qualità. Queste cifre stupiranno anche chi è nel mondo degli affari da molto tempo. Molte società acquistano i diritti dai film e poi danno il tutto nelle mani delle software house perché vengano convertiti e queste ultime, a loro volta, lo passano ai freelancers. Nella maggior parte dei casi questi ultimi riescono a raccogliere solo le briociole dei soldi che guadagnano le Case di sviluppo. Una specie di percentuale di "agenzia" può andar bene per i programmatori, ma un freelancer riuscirà spesso ad accaparrarsi solo tremila delle originali 10.000 sterline. Questa non è una cosa molto bella, e sono stato buono a definirla solo così... Come risposta in generale alla tua domanda (te la ricordi?) posso dire che le società sono poco ben disposte verso un artista sconosciuto o un programmatore anche se il suo lavoro è ottimo. Hanno la loro squadriglia di persone che recuperano i soldi che avanzano e spariscono e così preferiscono lavorare solo con programmatori conosciuti.

Pensi che le persone che prendono le decisioni nelle grandi società, se un prodotto o un programmatore sono buoni, non riescano realmente a capire qualcosa riguardo ai veri meriti dei soft che gli vengono presentati?

Hai generalizzato un po', ma hai certamente colpito nel segno. L'80% delle volte questi non capiscono proprio niente. Essere il "boss" di una grossa compagnia non vuol per forza dire che riesci subito e perfettamente ad azzeccarla nell'ambito del "cosa vuole chi scomette". La maggior parte di loro non capiscono niente in fatto di programmazione, ma d'altra parte le software house non sono da biasimare. Conosco persone che hanno scritto cloni di "R-Type" e aspettano che vengano pubblicati, ma questo non è mai successo.

Jumping on Bandwagons, ad esempio, non è proprio il modo giusto per disegnare giochi. Una volta che è stato fatto un gioco con la qualità di R-Type è la fine di tutti gli altri, a meno che non riusciate a pensare a qualcosa che riesca a detronizzarlo. Siate realistici riguardo il vostro lavoro a volte può non esser bello come pensate.

Perché hai scelto la Ocean e sei rimasto sorpreso quando ti hanno risposto, visto e considerato che dici che le società stipulano contratti solo con programmatori/artisti che lavorino al loro interno?

Non sono stato io a scegliere loro: sono stati loro a scegliere me! Per me è stata solo una tra le tante società che ha visto il mio demo. A quei tempi erano di moda i freelancers e visto che, a mia opinione, odiernamente questi ultimi sono stati fermati, gli editori hanno ricominciato a usare anche il vecchio metodo dei programmatori esterni a tempo pieno.

Quando hai spedito il demo alle società, che formato (lo mostrava solamente o dava anche modo di provare il gioco) hai usato e il programma era completamente finito?

Era un corto demo che mostrava il game e uno speciale documento animato. Ricordati sempre che per una software house un demo che sia abbastanza lungo è importante quanto le schermate.

Cosa ti ha dato l'ispirazione per The Lost Patrol ed hai realizzato totalmente da solo i disegni del gioco?
Sembrerà divertente, ma non mi ricordo assolutamente come mi sia nata l'idea per questo gioco. Volevo fare un gioco di tipo "Cinemaware" e Lost Patrol (originalmente chiamato The Long Walk) era l'idea migliore. Ho fatto da solo tutto il lavoro di disegno e ci sono riuscito in nove mesi curando i minimi dettagli. Non sapevo molto riguardo alla guerra fino a quando non ho cominciato a fare qualche ricerca, a quei tempi ero molto piccolo e mi sembrava solo una piccola scaramuccia. Ma purtroppo era reale, una guerra orribile che non sarebbe dovuta accadere. La barbarie terrificante degli americani era stupefacente, viste tutte le cose che sono poi venute alla luce. Penso che potrebbe essere un coercitivo lavoro di studio per tutti gli studenti. Gli Yanks hanno sempre sgomentato più di quanto non abbia mai avuto modo di fare un paese dell'Est.

Risiede in questo la ragione per la quale abbiamo dovuto aspettare così a lungo questo game e ti ha irritato il fatto che alcuni effetti grafici sono stati addolciti (una

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

chiacchiera di qualcuno della Ocean)?

Beh, all'inizio non abbiamo lavorato bene. Il programmatore era impegnato per un paio di mesi a un altro progetto e questo ha ritardato la lavorazione. C'erano anche una marea di altri piccoli ritardi, come il fatto di dover fare dieci diversi demo che hanno preso ancora quattro mesi e mezzo circa. Non eravamo preparati a questo, ma siamo stati obbligati a farlo. La Ocean voleva tutte le traduzioni straniere sullo stesso dischetto, e questo ha significato per noi un ulteriore grattacapo; poi il testo (non la grafica) sono stati censurati, ci risiamo! E' già successo un'altra volta, almeno a detta di una ragazza del reparto artistico! Questo ha richiesto molto tempo per metterlo a posto e ha fatto aumentare ancor più il ritardo di programmazione. Il nostro più grosso errore è stato quello di non esser riusciti a fare apprezzare la semplicità che avrebbe avuto la fine del gioco. Il codice sorgente per il gioco, non contando musica o effetti grafici è finalmente stato concepito utilizzanto 815.615 byte; in totale più di un milione di caratteri.

Sembra che hai optato per Amiga facendolo diventare il tuo artista principale? Espanderai il tuo campo di lavoro artistico (art college, hai mai fatto lavori artistici per riviste, ecc.) e cosa ti ha convinto ad acquistare Amiga?

Ho cominciato ad entrare nel mondo dell'arte leggendo e collezionando riviste umoristiche americane e cercando di copiare i personaggi; questo all'età di dieci anni e ora li colleziono ancora. Attualmente sto cercando di vendere alcune strane vignette molto carine che avevo disegnato circa quindici anni fa punteggiate con la punta di una penna di feltro. Le ho riprese in mano dopo un anno perché allora non disponevo di tutti i colori che le avrebbero rese realistiche come volevo. Per dirlo in parole povere sono un artista che pretende molto ed è un po' dura. Amo disegnare su computer, è sia il mio hobby che il mio lavoro, ma non passerò la mia vita a farlo. Ho studiato arti marziali (Aikido e T'ai Chi), scritto un paio di libri e alcune storie, sono un musicista semi-professionale e cantante da venti anni; amo anche tante altre cose come Quantum, fisica, archeologia, colleziono vecchie fotografie americane, viaggiare... e se continuo a elencarle rischio di annoiarti. Ho intenzione di lavorare per alcune produzioni cinematografiche. Penso

electronics PERFORMANCE

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - Telefono 039/744164 - Fax 039/736439

Amiga 500	L. 739.000	Mouse Amiga 500/2000/Atari ST	L. 59.000
Amiga 500 (completo) + Espansione 512K + 2 joystick + tappettino mouse + 5 dischi	L. 890.000	Mouse Amiga 500/2000/Atari ST ottico	L. 110.000
Amiga 500 (completo) + Drive esterno + 2joystick + tappettino mouse + 5 dischi	L. 890.000	Tappetino Mouse antistatico	L. 12.000
AMIGA 2000 completo + coll. TV-monitor	L. 1.750.000	Videodigitalizzatore Amiga 500/2000 Audio	L. 150.000
Schede Janus XT-AT	da L. 600.000	Videodigitalizzatore A. 500/2000 Audio-Video	L. 200.000
Espansione per Amiga 500 c/clock & switch	L. 150.000	Videodigitalizzatore Amiga 500/2000 Audio-Video-Stereo	L. 250.000
Scheda espansione Amiga 2000 da 2 a 8Mb (cip fino a 2Mb)	L. 750.000	Handy Scanner per A. 500/1000/2000 Atari ST	L. 450.000
Drive esterno 3"1/2 Amiga 500/2000 Atari ST	L. 190.000	Penna Ottica Amiga 500 c/programma	L. 35.000
Drive esterno 3"1/2 Track Led Amiga 500/2000/Atari ST	L. 230.000	Videogenlock Amiga 500/2000	L. 490.000
Drive esterno 5"1/4 Amiga 500/2000	L. 290.000	Kik start 1.3 per Amiga 500/2000 (compreso montaggio)	L. 90.000
		Monitor colori Amiga/PC	L. 590.000
		Stampanti Colori Amiga 500/2000/PC (varie marche)	da L. 395.000

Dischi 3"1/2 - Dischi 5"1/4 - Portadischi - Copricomputer - Carta per stampante - Nastri - Interfacce - Cavi - **GIOCHI NOVITA'**

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che il peggio che possa capitare a qualcuno è di passare tutta la vita lavorando per vivere e aspettando con impazienza i weekend. Se vuoi fare qualcosa, fallo, ma subito! Vivi solo una volta, non c'è tempo per aspettare favori da nessuno.
Non sono un "Amiga-Fan" come tanti altri. Penso solo che è la migliore macchina tra quelle comunemente usate. Nel momento in cui un PC si stabilirà nel mondo del gioco alla stessa portata, lo proverò ma ci vorranno ancora molti anni prima che raggiunga i livelli di Amiga. Non sono mai andato a una scuola d'arte anche se ho parecchie lacune nella maggior parte delle mie tecniche.
Attualmente me la sto vedendo con inchiostri e tempere acriliche, ma mi ci vorranno anni per imparare a raggiungere la stessa precisione che riesco ad ottenere su di un computer. Mi piacerebbe essere un vero artista un giorno, non solo nel produrre giochi, e mi aspetta quindi un lungo cammino.

Un PC con 256 colori non ti alletterebbe?

Si, ma le conversioni a 32 e 16 colori sarebbero molto più difficili da fare. Meglio continuare a usare Amiga.

Hai mai ricevuto una risposta dall'America riguardo a The Lost Patrol?

Non sono sicuro che sia ancora uscito nel Nuovo Mondo. Ma penso che non lo vedranno come niente di radicale. Spero che abbiano la possibilità di vedere la versione originale, prima di quando è stato censurato, giusto per il gusto di vederli un po' agitati.
Hai basato il game su idee prese da film, libri o hai fatto qualche ricerca?

Pochi dei film attualmente prodotti, danno una veduta soggettiva dei fatti. Ho fatto tante e tante ricerche, specialmente su libri australiani, gli unici che hanno riportato come sono andate le cose veramente. Gli americani erano totalmente impreparati alla guerra nella giungla; nessuno ha mai apprezzato il grande ruolo rivestito dagli australiani che hanno mostrato loro come dovevano comportarsi. Hanno fatto esperienza nel Burma, Aden, ecc.

Sei rimasto soddisfatto dal risultato finale e pensi che il programma sia destinato a una grande longevità, il suo successo è dovuto essenzialmente agli effetti grafici superlativi?

Superlativi?!! Blurrggh! Sto ancora imparando a disegnare. Riesco a dare un'occhiata solo al 50% degli effetti grafici e a dire che mi piacciono senza avere la minima intenzione di cambiarli. Ricorderai che il lato grafico fu finito circa un anno fa e fortunatamente ho fatto dei progressi da allora. So che non è il gioco migliore nel mondo e la maggior parte dei suoi meriti gli sono stati tolti quando la Ocean li ha cambiati e lo ha fatto diventare da quello che era un game di ruolo/arcade, ma tuttavia penso che è un buon game, valido se non altro per il suo costo. Non è un problema terminare la sezione arcade, questa è secondaria al compito principale. Ci vorrà molto, molto tempo prima che qualcuno finisca il gioco con tutti gli uomini vivi e senza truffare.
Cinque sezioni arcade, sei sequenze di interrogatori, trentatrè figure (dieci delle quali digitalizzate), cinque sequenze digitalizzate e tutto ciò che deve essere presente in un game di ruolo.
C'è molto di più di quanto offre un game Cinemaware, ma siamo sicuri che valga i soldi che costa?

Pensi di aver sfruttato al massimo il tuo talento e capacità di artista nel momento in cui creavi le scene su computer e ci sono limitazioni che ti frustrano nell'usare Amiga o ST, per esempio la tavolozza ristretta o la dimensione dei personaggi?

Nel mio caso non mi sono adattato a quello che passava il convento, ho imparato veramente a disegnare su Amiga. Se devo dire la verità le limitazioni mi hanno un po' irritato, ma sono state solo una sfida per me. Altre persone fanno fronte con successo a queste difficoltà e riescono a creare immagini magnifiche. Non mi resta che imparare da loro.
E' molto difficile usare e selezionare una tavolozza di colori?

Ecco ancora una cosa che richiede molto tempo per essere assimilata. I colori che selezioni hanno molta influenza sulle persone che vedono il tuo lavoro. Bisogna sceglierli bene!

Che consiglio daresti agli artisti principianti per creare una schermata?

Ecco una domanda molto difficile a cui rispondere, ma di solito io comincio con i personaggi principali e ci lavoro attorno. Bisogna sempre cominciare a disegnare l'elemento più grande che deve stare in una schermata.

Chi ha lavorato con te in The Lost Patrol e faceva parte del team di programmazione?

Simon Cooke (il "Captain") è il migliore tra tutti, il più bravo programmatore che conosco. Vive sull'isola di Wight e non si è atteggiato ad esperto con noi; ti posso però assicurare che abbiamo ricevuto tutti e due delle bollette telefoniche da record. Dovevamo fare assieme un gioco per Thalamus ma non è mai stato completato.

Sei stato trattato bene dalla Ocean e li raccomanderesti a qualcuno?

Hmmmm. Grandi, come persone, Gary Bracey è uno dei migliori, ma...

Mi sembra che non ti piaccia molto giocare con i videogames?

Non sono un grande video-player, ma ho comprato tanti giochi quanti ne ho offerti, passando un sacco di tempo nelle sale giochi e comprando tutte le riviste del settore. Devo sempre tenermi aggiornato su quanto accade nel mondo... Il mio gioco preferito è Mr. Do e te lo farà capire il fatto che avevo comprato anche il mobile da bar e me lo sono portato a casa. Ma a parte l'eccentrico "Populous" o "Turrican", l'unico gioco che mi piace all'eccesso è "Tetris" su Game Boy. Tra tutte le persone che lavorano nell'industria del software per professione e che conosco, ce ne sono solo una piccola parte che sono veramente bravi in uno o al massimo due giochi.
Tra tutte le persone del mestiere e i fanatici che conosci riesci a pensare a qualcuno che può con certezza dire che riesce a giocare a diversi games allo stesso tempo?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da un mese all'altro potrebbero piacergliene altri.

Quali artisti ti hanno dato l'ispirazione e quali sono quelli che più ammiri?

Molte persone. Garvan Corbett della Psygnosis per gli sprite, quello che ha prodotto gli scenari di sottofondo per Xenon 2. Molti degli artisti che ammiro fanno parte del mondo comico o fantascientifico, come Boris Valejo, Roger Dean, Rodney Mathews, H.R.Geiger, Frank Miller.

Usi un testo come riferimento per perfezionare un dato oggetto o un luogo e se è cosi quale?

Uso fotografie per la maggior parte delle figure statiche. E' una pratica molto usata nel mondo dell'arte. Raccomado i libri di Eduard Muybridge a chi vuole imparare qualcosa sull'animazione.

Occorre molto tempo per rendere perfetti gli effetti di luci e ombre?

Si ce ne vuole molto, probabilmente troppo, per tutte le figure. Luci e ombre non sono entità che possono essere considerate separatamente, non sono qualcosa che puoi mettere dopo. Devono essere costruite all'interno di un disegno durante la composizione.

Esiste qualche gioco che consideri eccezionale?

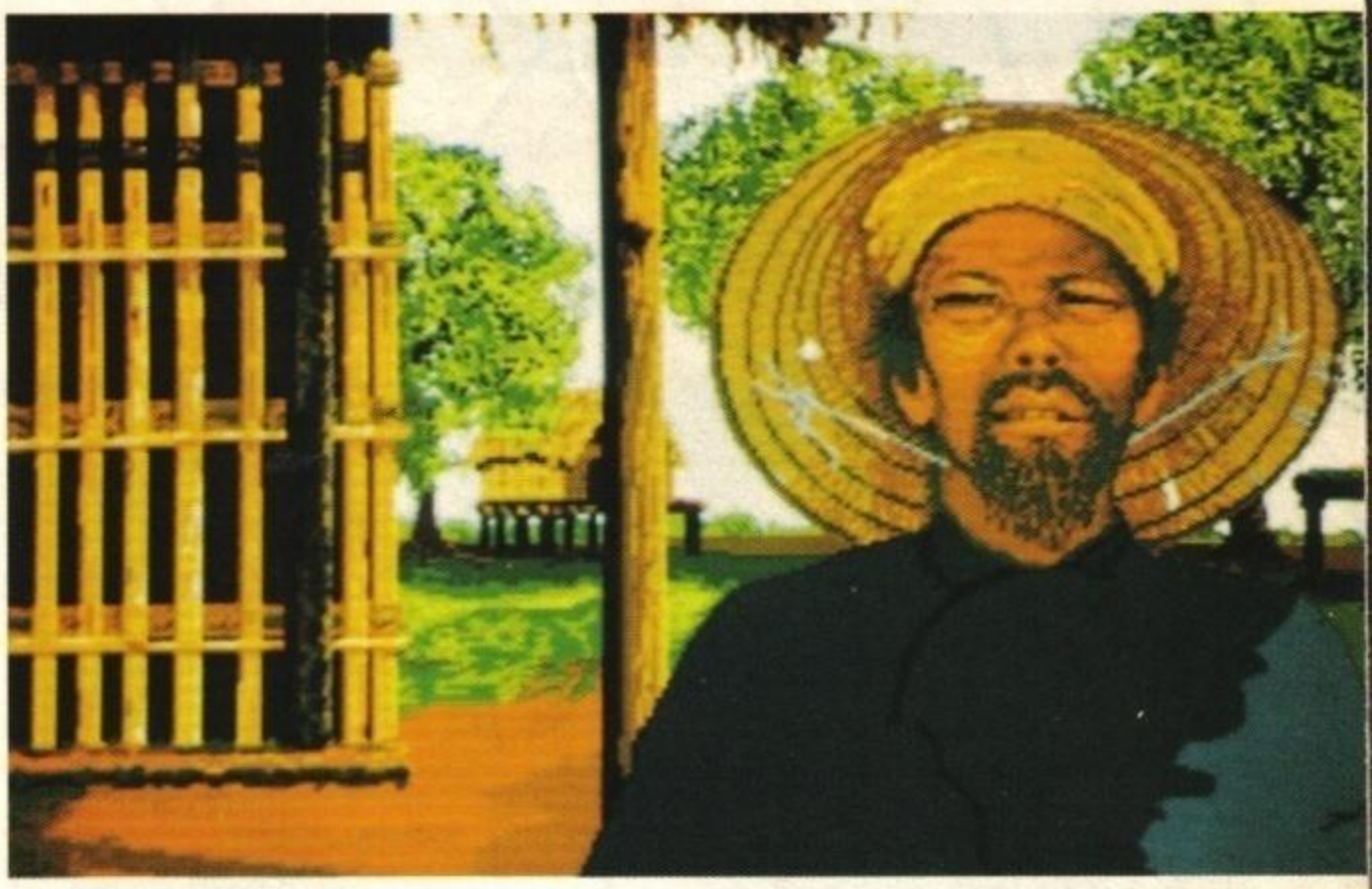
No. E' sempre la stessa storia, esistono giochi che hanno superbi effetti grafici e altri che brillano per la maneggevolezza, ma mai tutte e due le cose assieme.

Guardando le scene sul computer cosa ne pensi dello standard degli effetti grafici e dei disegni usati per il gioco?

Visto e considerato che ti ho detto che sto ancora imparando non mi posso mettere nei panni di un critico.
The Lost Patrol è buono per una conversione poiché il lavoro di disegno è stato fatto bene e tutti gli effetti grafici possono girare, con una piccola conversione, direttamente su Amiga. Un game possiede effetti grafici conferiti prima e questo è un'altro dei miei grattacapi.

Pensi che sia diverso disegnare come un vero artista e come grafico per computer?

C'è un abisso tra le due cose dal lato delle tecniche usate, ma in tutti e due i settori esistono la prospettiva, luci e ombre, ecc.



Su cosa stai lavorando adesso?

Su due giochi per il momento. Sono segreti, ma hanno i titoli di lavorazione di "Flag" e "Mega!". Flag è un sistema di battaglia che non costerà molto e sarà completato da dischetti con nuovi giochi.
E' una specie di gioco di strategia che richiederà dai dieci minuti alle dieci ore per essere completato. Fortunatamente è molto divertente. Non ti posso dire niente riguardo a "Mega!".

Quanto tempo impieghi per disegnare personaggi e sfondi?
Sei per natura un perfezionista?

Di solito mi ci vogliono dai tre ai quattro giorni. Sono un perfezionista, ma un gran numero di lavori che sono chiamato a svolgere sono molto corti, così ho la possibilità di curare i dettagli. Thunderstrike doveva essere fatto in otto giorni, un bel polpettone di lavoro (e poco sonno) da svolgere in pochissimo tempo.

Lavoreresti su una console e cosa vedi nel suo avvenire?

Lavorerei su qualsiasi cosa! Le console offrono molto divertimento, specialmente per lunghi viaggi educativi. Vedo il futuro dei giochi dominato dalle console, soprattutto se verranno sfruttate al meglio le possibilità del CDI.

Essendo in diretto contatto con l'industria del computer puoi dirci se offre maggiori tornaconti?

Dire che ne sono soddisfatto e completamente appagato è un po' difficile ma a parte questo, va tutto bene. Tutti le mie rimostranze riguardo a questo argomento sono note ma sto cercando di fregarmene delle ingiustizie riscontrate.

Compri da solo l'hardware, il software, eccetera o lo richiedi alle società per cui lavori?

Tutti i costi per l'equipaggiamento sono di tasca tua ma, dopo tutto, non ti devi aspettare di andare in un'officina e di comprare dal meccanico gli attrezzi che gli servono per aggiustarti la macchina... Per quanto riguarda il software posso solo dirti che mi ci sono volute settimane per riuscire ad accaparrarmi una versione in scatola di The Lost Patrol...

Hai mai usato una tavoletta grafica?

No, il mouse va alla grande per tutto quello che devo fare.

Quando ti nasce un'idea la metti giù prima su carta o direttamente su computer?

Tutto quello che faccio è su computer. Preferisco lavorarci un po' e poi vedere come gira. Se un'immagine non mi piace ricomincio da capo.

Non c'è proprio nessuna possibilità di dare un seguito a The Lost Patrol?

Certo, ma se è la Ocean a volerlo per prima. Penso che la decisione stia nelle loro mani.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

I FUMETTI GIAPPONESI!!!

Dite un pò... ve lo ricordate *Goldrake*? E il grande *Mazinga*? e *Jeeg*, *Ken Falco*, *Lupin III* e *Gundam*? Il nostro nipponico Fabio Rossi è andato a scoprire per voi che fine hanno fatto gli eroi dei cartoni animati giapponesi con cui ci siamo divertiti da piccoli. Non so voi, ma io con Goldrake ci impazzivo. Le puntate erano tutte uguali, ma ogni volta che *Actarus* cadeva a terra mi veniva un groppo in gola. E se non si fosse più rialzato? E se i veghiani avessero catturato il laboratorio del dottor *Procton*? quando quel malefico re *Vega* scoprì il potere del vegatron (il materiale che indeboliva il principe di fleed come la kriptonite con *Superman*) non riuscii a dormire tranquillo. La maggior parte dei "seri" venti-trentenni di oggi hanno avuto gli stessi miei incubi quella sera, e anche se oggi negano, potete stare certi che non si perdevano neanche una puntata nè di Goldrake, nè delle altre serie che venivano trasmesse sulle allora neonate televisioni private. Da qualche tempo a questa parte sembra essere cominciato un revival dei vecchi personaggi dei cartoons giapponesi. In edicola vengono pubblicate ben tre riviste interamente dedicate all'animazione e ai fumetti giapponesi, i club e i negozi specializzati cominciano a moltiplicarsi anche in Italia (dopo avere ottenuto un immenso successo in Francia e Stati Uniti) e non è difficile sentir parlare di *Ken il Guerriero* o dei *Cavalieri dello Zodiaco* mentre si viaggia in autobus o si mangia in un fast food. Non potevo certo lasciarmi scappare l'occasione di inaugurare questa rubrica di "divertimento non- elettronico" con un simile argomento, così ho condotto una piccola indagine e ho scoperto che il fenomeno è ancor più importante di quel che pensassi: state a sentire... la carta stampata in edicola la fiction giapponese sta vivendo il suo momento di gloria. Il prodotto più importante è senza dubbio il fumetto *Akira*, pubblicato dalla Glenat in una edizione mensile colorata magnificamente. La lunga vicenda è una delle molte varianti del mito tutto giapponese dei newtype, la nuova generazione mutante dotata di strani poteri provenienti da una esposizione anomala alle radiazioni: un membro di una gang di teppisti si scopre in possesso di poteri paranormali e viene imprigionato da un'organizzazione segreta gestita dal governo. Nel tentativo di liberarlo un suo amico scopre l'esistenza di un misterioso complotto e... il finale dovrà aspettare, visto che la serie è composta da ben 30 fascicoli (a dicembre uscirà il nono). Mentre il successo di Akira sta facendo pensare alla glenat di pubblicare almeno un'altra serie a fumetti giapponese, la Granata Press ha progettato una vera e propria invasione del mercato. al salone del fumetto di Lucca la casa editrice bolognese ha presentato la nuova rivista Zero Comics, mensile rigorosamente in bianco e nero (per mantenere il formato originale giapponese) che presenterà una ottima selezione di saghe a fumetti. Col primo numero sono partite *Ken il Guerriero* e *Xenon*, mentre in futuro verranno pubblicate serie interessantissime come *Lamù*, *Crying Freeman*, *Horobi* e molto altro ancora, eventualmente al di fuori di Zero Comics. Quello che accomuna tutte queste serie è una eccellente qualità di grafica e sceneggiatura, che spesso rende addirittura restrittiva la definizione di "fumetto". Mentre i fumetti veri e propri proliferano, bisogna inoltre ricordare l'esistenza di riviste che trattano gli stessi argomenti in maniera critica senza pubblicare le serie stesse. In circolazione da anni in formato fanzine, *Yamato* è da poco distribuita regolarmente anche nelle edicole. Questa rivista dalla qualità oscillante edita dal Japanime Fan Club di Lissone (MI) tratta essenzialmente di animazione, e ha iniziato a offrire in allegato videocassette inedite sulle serie giapponesi più interessanti. Se poi l'inglese (o il giapponese!) per voi non sono un problema, rivolgendosi a importatori specializzati come Alessandro Distribuzioni o Stratelibri è possibile ottenere materiale originale dagli Stati Uniti o dal Giappone, benchè a prezzi generalmente piuttosto alti. Per quanto riguarda i video, da qualche tempo a questa parte è possibile anche in Italia procurarsi videocassette originali giapponesi contenenti serie e film di animazione inediti e di altissima qualità, nemmeno lontanamente paragonbili alle vecchie serie che venivano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

trasmesse qualche anno fa. Spesso si tratta di materiale realizzato appositamente per il mercato dell'home video, a volte riversato su nastro da videodisco. Le principali fonti di questi video sono (oltre al Giappone, ovviamente) la Francia e gli Stati Uniti, dove il materiale viene sempre più frequentemente doppiato o sottotitolato in lingue leggermente più conosciute del dialetto di Tokio. oltre alla reperibilità il problema principale è costituito dal formato di registrazione, solitamente in standard NTSC. Per aggirarlo è necessario possedere un videoregistratore o un videolettore multistandard, che a volte è possibile acquistare a prezzi particolari associandosi ai club più seri. In Italia le fonti più affidabili sono costituite dallo Studio 7 di Milano e dal già citato Japanime Fan Club. L'interesse per i personaggi delle serie nipponiche è spesso generato dai complessi e affascinanti macchinari che ne sono protagonisti più o meno centrali. Per questo motivo le scatole di montaggio riguardanti serie come *Gundam* o *Robotech* vanno letteralmente a ruba quando vengono ritrovate dagli appassionati nei magazzini di qualche negozio di provincia, nei quali giacevano abbandonati magari da anni. Per via della scarsità del materiale nel nostro paese, il collezionismo di tutto il materiale riguardante i vecchi robot degli anni '70 e ancor più dei kit di montaggio di produzione più recente, ha acquistato negli ultimi tempi ritmi febbrili che portano gli appassionati a vere e proprie cacce nei luoghi più impensabili. Il pezzo più ambito è la scatola di montaggio originale giapponese di *Gundam* in versione completamente articolata e trasformabile, un oggetto che si dice ormai inesistente in Italia e che viene "inseguito" per lo più in Francia e negli U.S.A. Provate a controllare fra i vostri vecchi giocattoli: potreste avere un tesoro in casa! E ora gli indirizzi spaziali!!!

Glenat Italia, via Ariberto 24 - 20123 Milano
Granata Press, via Marconi 3- 40122 Bologna
Alessandro Distribuzioni, via del Borgo di San Pietro 140/a - 40126 Bologna
Studio 7, via Bonnet 4 - 20100 Milano
Japanime Fan Club, Via P. da Lissone, 13 20035 Lissone (MI)

Uso avanzato del Commodore 64

Novità

La guida più completa

Rita Bonelli
Grazie alla sua particolare struttura permette all'utente di padroneggiare in breve tempo e senza fatica i concetti relativi alle tecniche avanzate di programmazione.
Cod. CC749 pp.908 L.55.000

Per approfondire le tecniche di programmazione in Basic

Rita Bonelli
L'accurata descrizione dei comandi e delle funzioni Basic 4.0 contenuta in questo testo, dà la possibilità di risolvere qualsiasi problema si presenti durante sviluppo di un'applicazione.
Cod. 348D pp.324 L.33.000

Art Margolis
Illustra in modo semplice ed accessibile a tutti le tecniche per la ricerca dei guasti, dando la possibilità di risolvere almeno la metà dei problemi che si presentano sul Commodore 64.
Cod. CC564 pp.496 L.55.000

M. England D. Lawrence
Il testo permette di acquisire senza fatica le tecniche avanzate di programmazione in Assembler su C64. Il dischetto contiene i programmi del testo.
Cod. 572D pp.208 L.35.000
Libro con floppy disk 5 1/4 "

Totomac
Dedicato sia ai sistemisti che ai giocatori occasionali, il testo affronta in modo semplice ed efficace la compilazione dei sistemi Totocalcio.
Cod. 576D pp.128 L.29.000
Libro con cassetta per C64

Boris Allan
La grafica in alta risoluzione non è più un mistero: questo testo infatti attraverso la spiegazione di una serie di routine, dà la possibilità di apprendere le tecniche di programmazione grafica.
Cod.573D pp.152 L.15.000

CM 1.1/2

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

I libri del Gruppo Editoriale Jackson sono in vendita presso le migliori librerie e computershop. Se ti è più comodo acquistarli per corrispondenza utilizza il coupon inserito all'interno di questa rivista.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dick Tracy

Entertainment International

Dopo avere fatto il vuoto (anzi, il pienone) nei cine di tutto il mondo, Dick Tracy è diventato anche un gioco per quasi tutti i computer! Come si può vedere dalla foto, l'aspetto del game ricorda un po' lo stile de "Gli intoccabili".
Peraltro sembra più eccitante dell'impermeabile giallo di Warren Beatty...

Versione: Atari ST, Amiga, PC, Spectrum, GX4000

Rainbow Islands

Sega/Taito

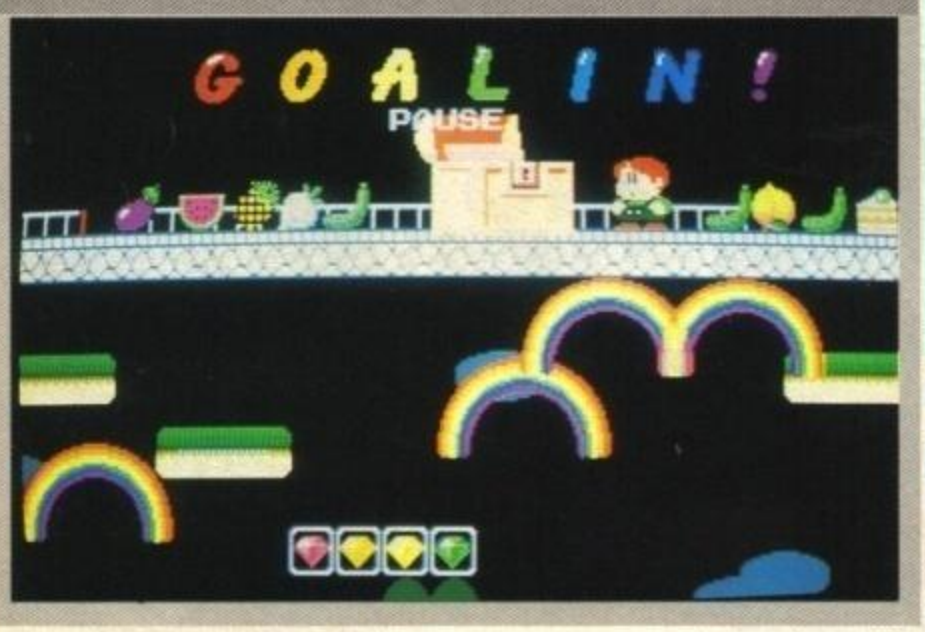
Bub e Bob ritornano nella versione Megadrive di Rainbow Islands, un classico dei giochi da piattaforma!
Questo gioco ha rappresentato una vera sfida per chi possedeva un computer, e la versione per Megadrive non è certo da meno!
Il meccanismo dell'arcade originale e la versione "extra", ben più dura, sono garanzie che valgono ogni lira spesa!
Una giocabilità fantastica e grafica super, su ognuno dei davvero tanti livelli da superare, fanno di Rainbow Islands un gioco top.
Prima o poi lo recensiremo più approfonditamente...aspettateci!

Versione: Megadrive

Navy Seals

Ocean

Arrivano su computer le avventure dei Navy Seals, un mitico corpo speciale americano. Basato su un film con Charlie Sheen da un po' in circolazione, questo gioco tutto



The Hunt for Red October

Grandslam

Tutti davano Grandslam per morta, e loro sono tornati alla luce con la versione computerizzata di "Caccia a Ottobre Rosso"! Piuttosto che mettere qualche toppa alla grafica del loro primo Red October (basato sul libro di Tom Clancy), hanno deciso di fare sul serio e di tirare fuori un gioco con scrolling orizzontale degno di un arcade e cinque livelli uno più bello dell'altro, che rappresentano differenti scene del film.
La grafica è stata studiata da un designer proveniente dalla Psygnosis, per cui il risultato è veramente gustoso...vi diremo di più nei prossimi numeri!

Versione: Spectrum, Amstrad, C64, Amiga, Atari ST, PC

http://www.oldgamesitalia.net/

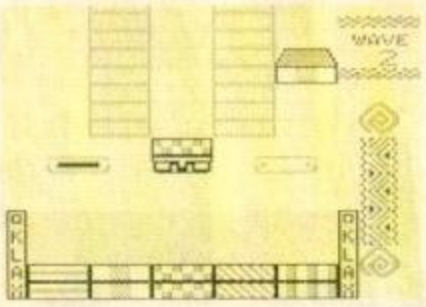
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Klax

Hudson Soft

Finalmente si vede uno dei nostri giochi più preferiti tra quelli del genere puzzle!
Essendo basato sui colori, è un po' strano vederlo in versione Gameboy, dove comunque hanno provveduto a creare appositi pattern monocromatici!
Anche la versione 3D della piattaforma originale è stata sacrificata in favore di un look a due dimensioni.



Se gli aggiustamenti grafici hanno inciso sulla qualità del gioco è ancora da vedere, ma se il risultato è come nell'originale, non lasciatevelo scappare!

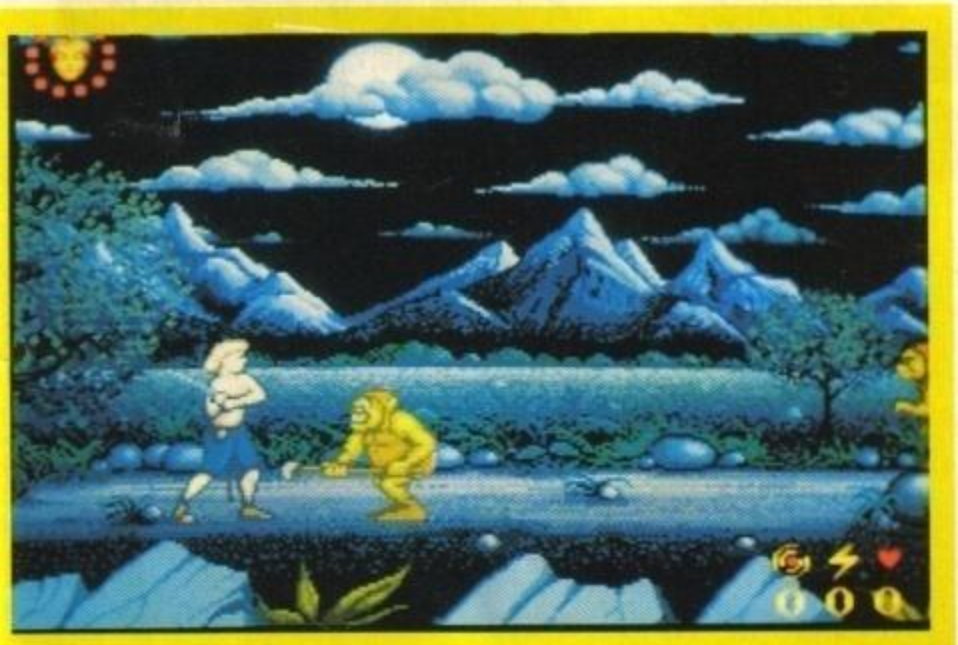
Versione: Gameboy

Mig-29

Domark

Domark sta sfornando la sua prima simulazione di volo, e pare che chi ben comincia sia a metà dell'opera!
Se vi siete rotti di Falcon e Tomcat, datevi al Mig-29! La glasnost è arrivata in questo caso perfino al software, visto che per avere le specifiche tecniche dell'aereo sovietico (e realizzare un prodotto realistico al massimo) Domark ha collaborato nientemeno che con la TASS.
Per quanto ci riguarda, la grafica 3D e il realismo dei comandi non sono sovietici, ma ugualmente impressionanti. W la perestrojka!

Versione: Amiga, Atari ST, Archimedes



Wrath of the Demon

Entertainment International

Dopo avervi proposto tre prodotti su videodisco laser, Readysoft (tramite Entertainment International) sta pubblicando Wrath of the Demon, un gioco che unisce la loro abituale grafica mozzafiato a una trama tutta da giocare.
Il demo Amiga che abbiamo visto era veramente gallo, con animazione eccezionale e un sacco di scroll.
Assomiglia un pochino a Shadow of the Beast, ma se è più giocabile è un vincente sicuro!

Versione: Amiga, Atari ST, PC

Hard Drivin'

Sega

Era ora! Un anno dopo la favolosa versione per home computer, arriva la versione per Megadrive.
Il gioco è praticamente il fratello gemello dell'originale, e dovrebbe contenere tutti gli elementi del coin-op.
Cosa volete (e cosa dire) di più?

Versione: Megadrive, Atari Lynx

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREPITOSO!

GRANDE RACCOLTA DI GIOCHI, PROGRAMMI E UTILITY PER IL TUO PC IBM COMPATIBILE

PC SPECIAL 3½

3 FLOPPY

AL MAGICO PREZZO DI L. 10.000

3 RIVISTE

GIOCHI

TUTTO PER GIOCARE, PROGRAMMARE E CONOSCERE IL TUO COMPUTER

AL MAGICO PREZZO DI L.10.000

MAGIC COMMODORE 64•128

3 FLOPPY

3 RIVISTE

TUTTO PER GIOCARE, PROGRAMMARE E CONOSCERE IL TUO AMIGA

BEST SELLER

AMIGA

AL MAGICO PREZZO DI L. 10.000

3 FLOPPY

3 RIVISTE

GRANDE RACCOLTA DI GIOCHI, PROGRAMMI E UTILITY PER IL TUO PC IBM COMPATIBILE

PC SPECIAL 5¼

4 FLOPPY

AL MAGICO PREZZO DI L. 10.000

2 RIVISTE

GIOCHI

PROGRAMMI

UTILITY

DA OGGI IN EDICOLA 4 GRANDI RACCOLTE DI GIOCHI, PROGRAMMI E UTILITY PER IL TUO COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM SEGA®

NOVITÀ

7050 CYBER SHINOBI
Il terribile potere conosciuto come "Zeed" fu sconfitto molto tempo fa da Joe Musashi. Ora, dopo moltissimi anni, sono ritornati con il nome "Cyber Zeed". Il loro nome è nuovo, ma i loro piani sono malvagi come allora. Questa volta, "Cyber Zeed" ha creato un missile nucleare rubando dell'uranio. Joe Musashi Jr., nipote di Joe Musashi, deve fermarli prima che essi utilizzino la terribile arma in loro possesso.

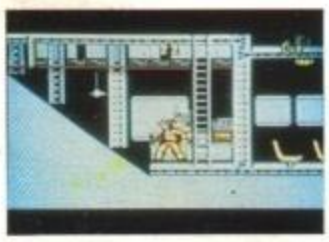
25007 IMPOSSIBLE MISSION
L'Agente 4125 deve fermare la minaccia della distruzione del mondo fatta da Elvin nel suo laboratorio sotterraneo. Penetra nella roccaforte, disattiva i robot di guardia e cerca di decifrare il codice segreto per salvare il mondo. Tutti aspettano con ansia, la tua missione è impossibile.

5110 SHANGAI
Secoli di strategia orientale utilizzati in un moderno ed eccitante gioco di abilità. Rimuovete le mattonelle 2 alla volta dalla pila. Cercate di toglierle tutte e avrete una sorpresa.

GIOCHI PREZIOSI

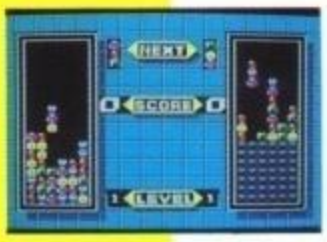
Sega Master System è il miglior sistema di videogames per i giocatori che chiedono il meglio: alta qualità grafica, migliori colori, azioni emozionanti, avventura e divertimento... la stessa sensazione che si prova nelle sale gioco.

7042 E-SWAT
Uno dei più popolari giochi Arcade trasportato su cartuccia. È una battaglia contro i 6 boss della malavita e del crimine più pericolosi. Una lotta per riportare la pace e l'ordine nella città. I giocatori all'inizio provano il loro coraggio come ordinari poliziotti prima di diventare membri dell'E-SWAT e ricevere un addestramento speciale per difendersi dagli attacchi nemici e vincerli.



27008 INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA
Usa tutta la tua astuzia ed esperienza! La caccia è aperta per trovare il più grande tesoro della storia: il Santo Graal! Corri contro il tempo e cerca di sfuggire i peggiori nemici. Indy è in tuo controllo mentre lotti per sopprimere uno stressante livello pieno d'azioni.

25008 PAPERBOY
Monta in sella alla tua bici e via per le strade della tua città. Solo pedalando con abilità e lanciando il giornale con destrezza, passerai una settimana divertentissima. Ma attento, dovrai schivare tutto, ubriaconi e tagliaerba, tutti intenzionati a fermarti.



5120 COLUMNS
Colonne di gemme dai colori brillanti ad arcobaleno cadono una dopo l'altra. Cerca di creare delle file orizzontali, verticali o diagonali composte da 3 o più gemme dello stesso colore. Se la fila arriva alla cima, il gioco è finito.

7043 SUPER MONACO GP
Dopo aver scelto la tua auto potrai competere contro altri giocatori o contro il computer stesso. Potrai correre in 16 paesi diversi del mondo. Dovrai anche difenderti dal tuo sfidante che può cercare di boicottarti e causarti un incidente. Un gioco eccitante e un'emozione che non finisce mai.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' TORNATO... PER PROTEGGERE GLI INNOCENTI

ROBOCOP™

C64 solo su CARTUCCIA a LIT. 69.000

DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE SUL TUO HOME COMPUTER.

Il seguito di *ROBOCOP*: continuano le vicende di un poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare di una micidiale droga e ad annientare una copia di se stesso, costruita per fini malvagi.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Altri formati:
SPECTRUM CASS. L. 19.500
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 49.000

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/